

LA REVISTA DE JUEGOS DE ROL MAS VENDIDA DEL MUNDO

DragonTM MAGAZINE

EDICION ESPAÑOLA

NUM. 15 475 PTS.

ModuloS:

**AL NORTE
DE NARBOREL**



NOTICIONES:

**¡LLEGA
SPELLFIRE!**

Y LA
**GEN
CON '94**

ENCrucIJADA
(Para Aquelarre
y AD&D)



GLACK 093



¡Ya a la Venta!



Dungeons & Dragons[®]

GAME



Número 15
Octubre 1994

EDICION EE.UU.

Publisher:
James M. Ward

Fiction Editor:
Barbara G. Young

Assistant Editor:
Dale A. Donovan

Art Director:
Larry W. Smith
EDICION ESPAÑA

Director:
Luis Vigil

Redactor Jefe:
Francisco José Campos

Redactores:
Jaime Alba
Laura Balestra
Angel Carrillo
Luis d'Estrées
Ricard Ibáñez
Mariano Liwski
Alex Miquel
Lluís Salvador

Traductores:
Laura Balestra
Enrique Garcés

Ilustrador Cabeceras:
Xavier Musquera

Corrector de Estilo:
Francisco Solsona

Diseñadores Gráficos:
Miguel Angel Escobar
Lluís Guillén
Antonio Sánchez

Director de
Producción:
Hans L. Kötz

Director Comercial:
Francisco Morales

Director de Publicidad:
Angel Somoza

SUMARIO

ARTICULOS

- 16 MAGIA DE PRIMERA DIVISION**
De la existencia de artefactos mágicos flojillos, otros poderosos y algunos capaces de armar la gorda.
- 20 ¿CELTAS SIN FILTRO?**
Objetos mágicos de las leyendas célticas: tradición y originalidad, todo en uno.
- 26 PAPEL, PAPEL**
¿Qué harían tus jugadores si descubrieran un mísero papelucho, pero de mucho valor, dentro del gran cofre del tesoro?
- 30 TESOROS INSIGNIFICANTES**
Ni orcos ni kobolds se caracterizan por la limpieza de sus bolsillos, pero ¿cuáles son las chucherías con que suelen llenarlos?
- 37 SPELLFIRE: TODA LA MAGIA EN TUS MANOS**
Te presentamos *Spellfire*, el juego de cartas creado por TSR y que va a causar furor en los próximos meses.

MODULOS

- 40 ENCRUCIJADA**
«Cross-over» AD&D (niveles 3-4)/Aquelarre (PJ de poca experiencia).
¡Algo completamente inaudito y no apto para cardíacos!
Advanced Dungeons & Dragons versus *Aquelarre*, juego de rol demoníaco medieval.
- 46 AL NORTE DE NARBOREL**
(Módulo para AD&D, niveles 4-7.)
Conseguir el tesoro es sólo uno de los problemas. Salir de Naja con él, otro.
- 60 DOS EN EL CAMINO**
(Módulo para AD&D, niveles 2-5.)
Seguro que hay personajillos con los que no te gustaría tener que compartir un viaje...

SECCIONES

- 4 EL RUGIDO DEL DRAGON**
Habla el Dire.
- 6 PLUMAS ENVENENADAS**
Si tú nos escribes, nosotros te responderemos.



Página 40

- 10 EL ORACULO DE LOS DIOSES**
Aceptamos todo tipo de consultas, excepto las que versan sobre Hacienda.
- 11 +3 EN CARISMA**
O cómo ensanchar tu círculo de amistades por el precio de un sello.
- 12 EL HERALDO DE LA CORTE**
Las movidas roleras más sonadas del país.
- 13 EL ZOCCO DE LANHKMHAR**
Lo único que no controlan las cotizaciones de Wall Street.
- 62 RUNAS Y PERGAMINOS**
Una biblioteca más que ideal, para disfrutar entre partidas.
- 63 JAQUE MATE**
Lo más nuevo, lo más atractivo, lo más interesante del mes.
- 64 CON PIES DE PLOMO**
Adornan la partida, se pueden coleccionar y pintar...
- 65 BYTES Y MAZMORRAS**
Del disquette al CD-ROM, todo puede iluminar nuestro ocio.
- 66 LA ULTIMA TIRADA**
Reflexión, despedida y cierre...



EL RUGIDO DEL DRAGON

YA SOLO FALTAIS VOSOTROS

Al cierre de este número, y con las maletas al lado de mi escritorio, preparado para salir rumbo a la Feria del Libro de Frankfurt (en donde espero tener interesantes conversaciones y programar la producción para el año que viene con los amigos de TSR y FASA), paso somera revista al estado de la inminente GEN CON (que aún lo será más cuando esto aparezca), y me digo que, realmente, para que tenga éxito... ya sólo faltáis vosotros.

Sí, ya sólo falta que acudáis los aficionados al juego de rol, y que acudáis muchos y con ganas de jugar, pues, por lo demás, parece bastante seguro que esta primer GEN CON va a ser un hito en las jornadas de rol que en nuestro país han sido. Porque, en lo que respecta al sector profesional, parece que van a estar representadas todas, o casi, las empresas productoras de juegos de rol de nuestro país, y todas las revistas, y una buena representación de los comercios especializados.

Lo repito, ya sólo faltáis vosotros para ayudarnos a hacer de esta primera GEN CON algo grande. Los medios se han puesto para ello, y también el trabajo de un grupo de profesionales y aficionados, que llevan meses trabajando en prepararos unas jornadas de rol inolvidables.

Lo dicho, ya sólo faltáis vosotros... ¿os vais a atrever a decepcionarnos?

No lo creo, por eso me despido con un... ¡Nos vemos en las Dressanes!

—Luis Vigil

P.S.: La ilustración de cabecera es un dragón de una «misericordia», de aproximadamente del 1386 al 1395, que se encuentra en el New College, Oxford.

DRAGON® Magazine and DUNGEON® are published by TSR Inc., P.O. Box 756 (201 Sheridan Springs Road), Lake Geneva W1 53 147, United States of America. DRAGON and DUNGEON are registered trademarks of TSR Inc. Editorial material on this issue was published in DRAGON® issue 207 ("Big League Magic", "Bazaar of the Bizarre", "Trifling Treasures", "Paper Prosperity") and DUNGEON® issue 49 ("North of Naborel" and "Two for the Road") and is copyrighted 1994 TSR Inc. All Rights Reserved in English and Spanish. Published here by permission of TSR Inc. All rights to the contents of this publication are reserved, and nothing may be reproduced, in whole or in part, without first obtaining permission in writing from the publisher. Material published here does not necessarily reflect the opinions of TSR Inc. Therefore, TSR will not hold accountable for opinions or mis-informations contained in such material. ® designates registered trademarks owned by TSR Inc. Most other product names are trademarks owned by the companies publishing those products. Use of the name of any product without mention of trademark status should not be construed as a challenge to such status. Copyright © 1994 TSR Inc. All Rights Reserved. All TSR characters, character names, and distinctive likenesses thereof are trademarks owned by TSR Inc. "Encrucijada" © 1994 Ricard Ibáñez y la CIA para Ediciones Zinco. Aquelarre, Juego de Rol Demoníaco Medieval es marca registrada de Joc Internacional. Copyright © Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en este idioma. El material publicado en Dragón Magazine no refleja, necesariamente, las opiniones de Ediciones Zinco. Por consiguiente, la empresa editora rechaza toda responsabilidad inherente a las opiniones aquí manifestadas o por cualquier información errónea publicada. Todo el material publicado en Dragón Magazine se convierte en propiedad exclusiva del editor, a menos de que se haya llegado a acuerdos específicos al respecto, antes de su publicación. Dragón Magazine agradece el envío, no solicitado, de material escrito o gráfico; sin embargo, el editor no puede, en ningún caso, aceptar responsabilidades por tales envíos. El material enviado nunca será devuelto, por lo que sugerimos el envío de fotocopias, o bien copias en disquetes de ordenador, nunca de originales.

Dragón Magazine, número 15, noviembre de 1994. Edita: Ediciones Zinco, S. A.; Avenida de Roma, 157, 9º; 08011 Barcelona, España. Director de Publicaciones: Luis Vigil. Exclusiva de Publicidad: A. S., Pacífico, 2, 3º, 1ª. Tel.: 408 06 74. Telefax: 340 37 55. Grabados: MC. Imprime: Lerner. Distribuye: Coedis, S. A., Avenida de Barcelona, 225, Molins de Rei, Barcelona. Depósito Legal: M/7398/93

Impreso en España. Printed in Spain
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla:
475 Ptas (Incluye transporte)



La confrontación entre enanos y dragones siempre tiene algo de épico y mucho de dramático, como prueba esta bella ilustración de Allan Pollack que aparece en nuestra portada.

ROL EN ACCION



VEN A JUGAR

**Del 11 al 13 de Noviembre de 1994 tienes una cita en las
Reales Atarazanas de Barcelona.**

**Por primera vez en la EUROPA CONTINENTAL se
celebrará una GEN CON, la mayor reunión que exista de
jugadores de rol... ¡No puedes perdértela!**

Para información adicional escribir a:

**FICOMIC
c/. Palau 4
08002 Barcelona**

2 PLUMAS ENVENENADAS



Envenenadas, quizá, pero con veneno flojito este mes, del tipo «A minúscula». Con un 3 en 1D20 nos parece que salvamos todos, ¿o no?

¿AQUI NO HAY PLAYA?

Guerreros, shadowrunners, mechwarriors y mutantes de **DRAGON**:

Vuestra revista me gusta mucho (aunque llegue con más de dos meses de atraso aquí, a Chile). Soy un joven de dieciocho años que ruega que por estos lares se instale una tienda donde pueda adquirir JdR. A duras penas pude conseguir el AD&D (gracias a Crom).

Somos un grupo de cinco jugadores empedernidos. Jugamos al AD&D y a un juego cyberpunk que, modestia aparte, hemos creado junto a un amigo. Nos quedó excelente.

Me inicié en el rol gracias a la imponente *Guía Básica del Juego de Rol*.

No jugamos a nada más, ¿saben por qué? Porque aquí, en Chile, no HAY NADA DE MATERIAL ROLERO! ¡Estamos desesperados!

Los módulos de otros que habéis publicado me han servido para adaptarlos a mi juego cyberpunk.

Les querría hacer unas preguntillas:

1. ¿Podrían establecer un sistema de envíos internacionales en la hoja de pedidos en la revista?... Por favor... Creo que muchos lectores americanos nos veríamos beneficiados.

2. ¿No les parece excesivo el precio de suscripción para América?

3. Si no pudiera comprar material directamente a su editorial, ¿me podrían dar la dirección de alguna tienda que venda material al extranjero?

4. ¿En qué consiste el juego de rol *Paranoïa*?

Gracias a ustedes, aunque no lo crean, pude saber que existe alguien que juegue rol en mi ciudad, Santiago de Chile.

Felipe Herrera A.
Av. Condell 1059, Depto. 21
Providencia
Santiago de Chile (Chile)

Tu problema no es nuevo, amigo Felipe, ya que tenemos noticias de casos similares al tuyo en América Latina, donde el rol es un recién llegado. De momento, no podemos establecer un sistema de pedidos internacionales porque: a) estos pedidos son escasos y no lo justificarían, y b) seguramente el precio sería muy elevado, lo que nos hace poca gracia. Es precisamente el transporte lo que encarece el producto, de ahí ese precio de suscripción del que te quejas. Nosotros, en tu lugar, escribiríamos un par de educadas cartas a diversos anunciantes de nuestra revista, enviando un IRC, para interesarte por condiciones y precios, y a ver si hay suerte.

Paranoïa es una mezcla del Mundo Feliz de Huxley y el 1984 de Orwell, pasado por el tamiz del marxismo (pero el marxismo grouchista, es decir, el de los Hermanos Marx). Es un juego muy divertido, ideal para la «terminación» al rol (es decir, lo contrario a la iniciación) y que goza de gran predicamento entre la redacción de **DRAGON**.

LO BUENO, SI BREVE...

¡Hola a todos los lectores de **DRAGON**!

Os habla un rolero de catorce años que lleva ya casi cuatro años jugando.

Primero os quería dar las gracias por editar esta revista de rol, ya que en mi barrio no hay más.

Y segundo: pediros si podéis poner algún módulo de *Runequest*.

Javier Das Castro
Madrid

Y la respuesta, tan breve como la pregunta: estamos en ello. Por cierto, a ver si algún lector se anima y nos manda un buen módulo de RQ, que nos está empezando a picar el gusanillo de publicar cosas de lectores otra vez.

ELLAS DAN EL GOLPE

Saludos, roleros de la piel de

toro y del extranjero:

Esto ya ha ido de castaño oscuro. Sois demasiados preguntando si de verdad las chicas jugamos a rol como para que sigamos callándonos.

Pues sí, jugamos. Por lo menos la veintena larga de damas de mi club llevamos el rol en las venas desde hace muchos años. ¡Maldita sea, y trabajo que nos ha costado!

Una de las peores humillaciones de mi vida se produjo cuando media docena de «machitos», amigos de mi primo, se largaron ante mis narices al enterarse de que yo, una miserable hembra iba a arbitrarles la partida de *Ragnarok* de aquella tarde. ¿Y queréis que no nos escondamos? ¿Queréis que juguemos alegremente con mocosos que piensan que los Pjs femeninos son sólo tipo «guerrera maciza con biquini de hojalata», «rancia maga elfa» o «belleza facilona en apuros»?

Cielos, un poco de respeto. Gracias a Mishakal que esto empieza a cambiar, pero «el que esté libre de pecado que tire la primera piedra».

Podemos jugar, arbitrar, pintar figuras y hacer mapas, etcétera, tan bien como cualquier chico. De veras. Pero tenéis que ganarnos la confianza de las chicas que juegan con vosotros y, no tenerlas acoj... (rraladas). Disculpad mis palabras un tanto ofensivas, pero no lo he podido evitar. Como presidenta de mi club, consideraba inaplazable esta carta, no sólo para berrear un poco, sino para darnos a conocer. Queremos vernos (y jugar) con gente nueva, mejor de Madrid, pero sino, se hará lo que se pueda en la Gen Con.

Si alguien quiere ponerse en contacto con nosotras, que me escriba, llame, telegrafe, mande paloma, o lo que sea. Contestaremos, palabra.

Marta Prieto Mora
C/. Sta. Virginia, quinto, A,
esc. izqda.
Madrid
Tel. (91) 763 30 96

ELLAS DAN EL GOLPE (y II)

Saludos «draconianos» y «compañeros en-rolados». Nos atrevemos a molestaros

porque leímos el comentario que hizo Iván Quesada de la Iglesia de la Universidad (Alicante) en el pasado número 12 de **DRAGON**, sobre el tema de «las chicas y el rol»: no es que el verano caliente la sangre (que con este verano más bien hierve), es que es (como no sobraba un compañero) la «pregunta del millón»:

¿Por qué somos tan pocas?

Estamos de acuerdo con él totalmente en que podemos aportar una dimensión nueva que, según nuestra experiencia, es bastante enriquecedora.

Después de demostrarnos que desconocemos el significado de la palabra «modestia», queremos deciros que creemos que eso sucede por dos razones básicamente:

1. La mayoría aplastante de chicas desconocen los juegos de rol, y si tienen alguna noción, sus objetivos y mecánica.

2. Las pocas que jugamos nos encasillamos (y perdónanos, Iván, porque somos las primeras que desconocemos todo lo que no sea «magia y espada», estamos fatal en *Paranoïa*) en los dos clásicos temas:

O hemos visto demasiadas veces *Conan* (vaya, que nos decantamos por el AD&D, *El Señor de los Anillos*, etcétera) o creemos que *La llamada de Cthulhu* tiene que ver con *Casablanca*.

No, en serio, no nos abrimos a otras alternativas y tendemos a identificar los juegos con personajes muy estereotipados.

Así en «Magia y espada» (cualquiera de los juegos) te encontraras con uno o los dos extremos: o la maga (clériga) dulce y femenina o la guerrera demoleadora y salvaje.

Pero sabemos que entre los aficionados podéis hacernos llegar una imagen distinta de lo que es el rol: infinitas personalidades a interpretar y una buena manera de divertirse.

Seguro que, con gente como Iván, dispuestos a abrir sus clubes a gente nueva, este problemita se solucionará.

P.D.: Somos como las meigas: de haberlas, haylas. Esperamos vuestras cartas, especialmente de las otras chicas que nos hagan rectificar lo que hemos dicho (aficionadas a wargames,

¡Aleluya!

Hermano: Ya tenemos con nosotros el muy
Docto "Manual del Buen Sacerdote"



Justo lo que necesitas, hermano, para
crear tu propia mitología y diseñar el
sacerdorio adecuado a la misma.

¡Aleluya!

por ejemplo).

María del Mar Frontera
C/. Pujol, 103
07340 Alaró (Mallorca)

No es necesario añadir muchos más comentarios a estas misivas, que se explican por sí mismas. Aunque ha costado tiempo y esfuerzo, la predicación de **DRAGON** en favor del respeto a las jugadoras de rol y lo mucho que habéis abundado sobre el tema ha dado sus frutos, lo que nos llena de alegría. ¡Ya era hora, leñe!

HOMBRE, AHORA QUE LO COMENTAS...

Hola revista **DRAGON**, me gustaría saber si puedo enviaros módulos para que los publiquéis en la revista, ya que soy máster y jugador experto en *Runequest*, sé jugar al *Rolemaster* y al *Aquelarre*.

Si puedo mandar aventuras, me gustaría haceros estas preguntas:

1. ¿A qué sección de la revista las mando?
 2. ¿De qué juego? (De los tres que cito.)
 3. ¿Cuándo las mando?
 4. ¿En qué número saldrá?
 5. ¿Por qué no hacéis «algún» regalillo a los adictos a la revista?
- Ricardo Fuente Muñoz
C/. Unamuno, 12, bajo, D
28820 Coslada (Madrid)

Tu carta nos viene como anillo al dedo, querido Roberto, para plantear de nuevo el tema de la colaboración de los lectores, asunto que estaba un poco dormido y que queremos reanimar a toda costa. Como siempre se ha dicho, **DRAGON** está abierto a todas las posibilidades, y agradece sobremedida los «espontáneos» de sus lectores. El módulo puede ser de CUALQUIER juego publicado en España, y aunque a algunos les parezca mentira, daremos preferencia a todo aquello que no sea AD&D. Se requiere una calidad mínima para su publicación, una presentación legible (preferimos los diskettes de ordenador para ahorrarnos trabajo, pero no le haremos ascos a un buen mecanografiado) y todas las indicaciones posibles en cuanto a mapas e ilustraciones. No estaría de más indicar, en un rincón del sobre, COLABORACIONES, para facilitar la clasificación del correo y que llegará rápidamente a la parte implicada de la redacción. El envío, cuando tú quieras (mejor cuanto antes, que en esta casa siempre vamos con prisas), y lo de la publicación, si se da toda esta conjunción de factores, no es tan fácil de asegurar. La progra-

2 PLUMAS ENVENENADAS

mación de **DRAGON** para el año 1994 está prácticamente cerrada, por lo que creemos que las colaboraciones de los lectores serán una realidad a partir del número 17, enero de 1995 (tampoco falta tanto). Lo del «regalillo», de momento, mal lo vemos, pero se estudiará. Gracias por tu interés, y esperamos fervientemente que cunda tu ejemplo.

ACCION MOSQUEANTE

Amigos de **DRAGON**:

Estaba esta mañana organizando y pasando revista a mi colección de ídems y fanzines cuando, envuelto en un halo de placer nostálgico, topé con la memorable, y de algún modo, ya venerable, *Guía del Juego de Rol*. Así que me dije, vamos a dar la paliza un poco a los de **DRAGON**, que para eso les pagan.

He de decir que le debo bastante a esa revistilla; yo me inicié con ella, no gracias a ella, pero sí con su aliento. Mágico fue ese día en el que encontré en el aséptico kiosco («bastión inconquistable») de mi pequeña localidad de provincias un ejemplar que prometía ser todo lo que siempre había buscado (y jamás tuve a quien preguntar). Antes de que alguien se equivocara y lo adquiriera por error, me hice con el único ejemplar que había, entre prontos, interviews y otras cosas afines, y marché presto a leerlo a casa. Yo ya había oído campanas relativas a los juegos de rol y, si no lo sabía, al menos ya intuía como funcionaba el asunto, porque no podía ser de otro modo. Desde entonces no hay revista mas sobada entre todas las que tengo (y son un buen taco). Todo lo aproveché en su momento, desde los artículos y las ilustraciones, hasta la publicidad y los anuncios. Y la volvía a leer una y otra vez, una y otra vez. Un clásico entre los clásicos, y sin duda, un gran acierto editorial.

Además de daros las gracias por esa guía, quería tratar otros asuntos (qué casualidad), referentes a revistas:

En nuestro número 8, incluía la divertida aventura para *Shadowrun* «Punk Toreros Rules Olé» (dígase con gracia y salero). Al principio dedicábais unas palabras de agradecimiento al difunto club Los Pelotas. En unas viejas revistas leí unas colaboraciones bastante graciosas de ese club y de uno de sus miembros, Alex de la Iglesia. Y la pregunta es (espero que lo se-

páis): ¿Se trata del mismo que dirigió la película *Acción Mutante*?

Y por último, una sugerencia (por pedir no se pierde nada): ¿Por qué no editáis **DRAGON** con un pequeño lomo (encuadernación mediante pegado) en vez de con el actual grapado? Lo digo porque mirando los números atrasados me he dado cuenta de que, con el suo (ya se sabe que las revistas de rol suelen ser herramientas de consulta), se deterioran un poco por la zona de las grapas, poniendo en peligro unas revistas que, además de útiles, son muy bonitas (ilustraciones y maquetación de lo mejorcito).

José Javier Blanco
Palencia

Para empezar, gracias, gracias, gracias. Nos gusta mucho que nos digan cosas tan her-

mosas sobre nuestro trabajo: en el fondo somos como una doncella enamoradiza. A cambio podemos decirte que si, el Alex de la Iglesia de *Acción Mutante* es el mismo del club Los Pelotas; se les dedicó el módulo por ser viejos amigos de la CIA y un club emblemático de los «viejos tiempos»; hasta hay publicada en *FANGORIA* una foto de Alex en compañía de Paco Campos, con motivo del Festival de Cine Fantástico de Sitges, lo que sirve de prueba.

Si hiciéramos **DRAGON** con el lomo pegado en vez de grapado, sería peor el remedio que la enfermedad, ya que seguramente las páginas acabarían con el tiempo yéndose a vivir su vida (lo tenemos comprobado). Quizás en una librería o en una tienda especializada en cómics encontrarás archivadores especiales para revistas, que te permitirán guardar tu colección sin que se deteriore mucho.

¿JUEGAS CON NOSOTROS?

¿Crees que ya lo has visto todo?

¡Te proponemos un verdadero desafío!

AREA XXI

Juegos Interactivos

MUCHO MAS QUE JUEGOS POR CORREO: Enfrentate y alíate con decenas de jugadores sobre mundos desconocidos sin necesidad de salir de tu casa. Elige tu juego y prepárate para hacer amigos en toda España:

VIRUS

El mundo Submicroscópico
Un viaje alucinante al reino de los microorganismos; una lucha donde sólo importa la supervivencia y el poder.

LIBERTAD o MUERTE

En el espacio nadie oír tus gritos...
Entra en la batalla épica del 7.302 sobre el asteroide Atropos; la suerte de la Federación Estelar puede estar en tus manos.



Multitud de posibilidades para jugar:
Correo Postal, Teléfono, Fax y Módem

¡Escríbenos ya!

Recibirás información detallada gratuitamente

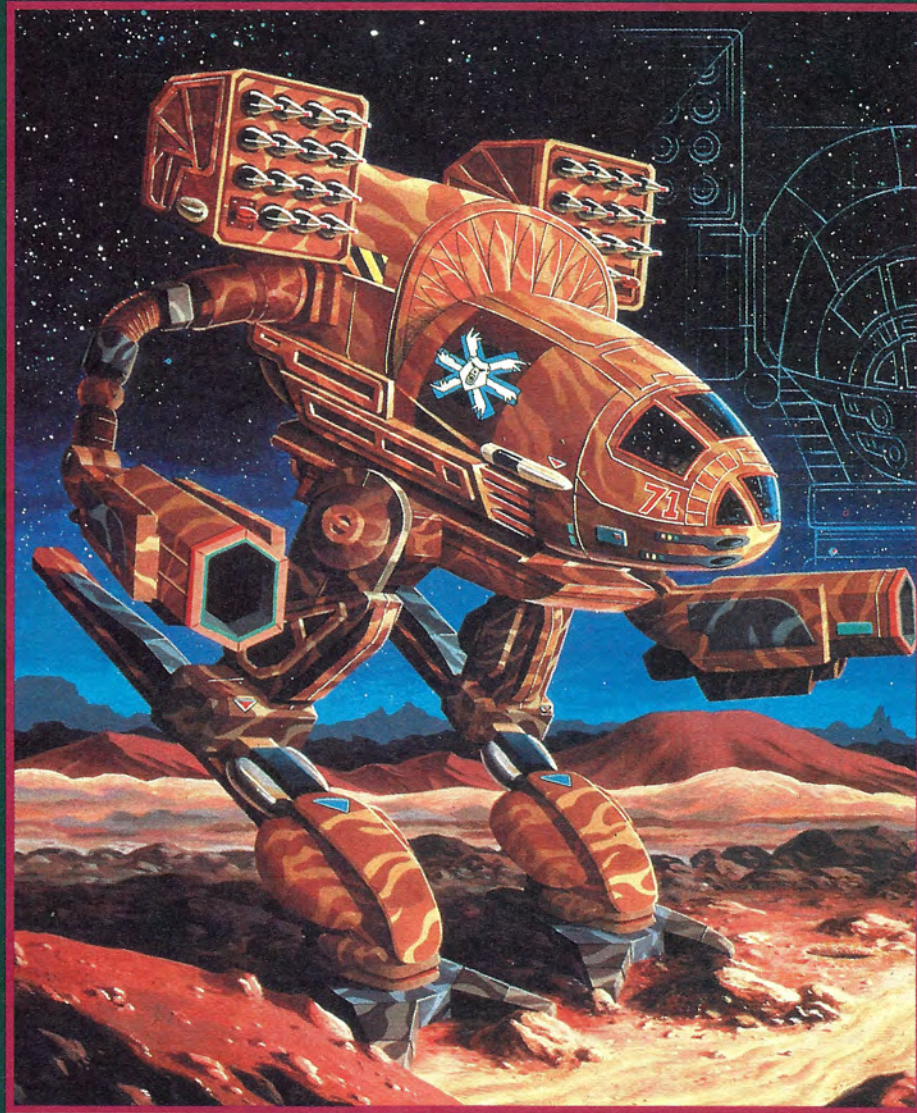
AREA XXI

Nou del Convent 43, 5º. 46680. ALGEMESÍ, València
Tel./Fax: (96) 248 31 63 BBS: (96) 241 43 59

¡KERENSKY HA VUELTO!

...y la Esfera Interior tiembla
ante el ataque de los Clanes.

BATTLETECH™



BATTLETECH™

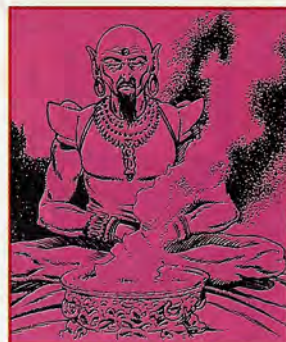
Si quieres saber como sobrevivir en
el mundo del siglo XXXI, necesitas

EL MANUAL TÉCNICO 3050

FASA
CORPORATION



EL ORÁCULO DE LOS DIOSES



Como se puede ver más adelante, la gente comienza a animarse y a preguntar cosas no sólo del AD&D, lo que nos llena de gozo y nos obliga a estrujarnos aún más la mollera...

• Si nos fijamos en la tabla 29 del *Manual del Jugador*, vemos que hay tres categorías diferentes de armaduras; me encantaría que me explicáseis qué significa cada una de esas categorías, ya que en el manual no veo ninguna explicación. ¿Qué tipo de armaduras abarca la categoría «cota de mallas»? y ¿la categoría de «o tachonado»?

Pues justo lo que dice: esa tabla está referida a los ladrones, y éstos no pueden utilizar armadura pesada, ya que les penaliza en el uso de sus habilidades profesionales. De ahí los tres epígrafes: sin armadura (deseable pero peligroso), cota de mallas (de uso poco extendido entre los amigos de lo ajeno) y «o tachonado», es decir, armadura de cuero y variantes (la preferida de estos simpáticos bergantes).

• Decíme juegos en los que las normas no sean igual que los exámenes de matemáticas de difícil.

¡Ya será menos, hombre! *Star Wars* y *Buck Rogers* son más simples que el mecanismo de un sonajero, por ejemplo; el sistema *Chaosium* (*RQ*, *Cthulhu*, *Stormbringer*) está «chupao», al igual que el *Alta Inseguridad* de la CIA, *Fanhunter* de Farsa's o *Universo* de Cronópolis. Mira si tienes dónde elegir.

• ¿Que bonificación habría que añadir a las características de un Pj de *El Señor de los Anillos* por tener doce años?

¿Bonificación? Si acaso un malus negativo en Fuerza, Constitución, Presencia y Apariencia, por tratarse de un

niño. Nada impide que, al crecer, estas características vayan subiendo paulatinamente. Aunque lo mejor es no complicarse la vida e ignorar este detalle, ya que en la hoja de Pj de *El Señor de los Anillos* NO hay un apartado donde se consigne la edad.

• ¿Puede un Pj irda ser adepto cambiaformas?

Si al máster no le jorobas ni el módulo ni la campaña (ya se sabe, el equilibrio que tanto se pregonaba en esta revista), bueno. Háblalo primero con él de todas formas.

• Cuando un sacerdote investiga un conjuro, ¿tienen acceso a él todos los sacerdotes o sólo los de su fe?

Si lo concede la deidad, lógicamente sólo sus seguidores tendrán acceso al conjuro.

• ¿Hay alguien que pueda explicarme en palabras sencillas los viajes interestelares en naves así como los interplanetarios, y la Tabla de Tiempos de Recorridos Normales de la página 111 de *Traveller*?

Con una nave de motor hiperespacial, un «salto» de uno a cinco parsecs suele durar de cuatro a siete días, con una tasa de error en el destino de varios miles de kilómetros. Si la nave está equipada con motores sublumínicos, el mismo recorrido puede necesitar de tres a cinco años de viaje, pero sin el error achacable al salto. Eso, así, a «grosso modo» y sin pararse mucho en otras consideraciones.

• Atendiendo a la tabla 78

de la página 126 de la *Guía del DM* cada vez que hay tormenta, ventarrón o huracán es necesario un control de cualidades maríneas de la embarcación o ésta resulta hundida. En la tabla 79 se ve que en primavera, otoño e invierno basta con sacar 8 o más con 2d6 para que se produzca una de estas tres condiciones climatológicas ¿Es tan fácil que una embarcación se hunda? ¿Cuánto cobrará un marinero en la *Dragonlance* al mes?

En el medioevo, la navegación no era precisamente una cosa muy segura, aunque quizá tengas razón en que estas reglas son un tanto rigurosas, sobre todo para aventuras con una componente marinera importante. Te sugeriríamos que, de contar con buena nao y tripulación experta, restaras —2 al tiro, para asegurar una travesía más tranquila (si el barco se llama Titanic o Poseidón, esta regla no se aplica). Bromas aparte, el salario base para un marinero podría ser de unas 10 a 15 mo por mes.

• ¿Puede un clérigo perteneciente a la deidad del dios de la muerte, apoderarse de cosas de Pnj muertos, como armas punzantes, ropa y armaduras para venderlas?

¿Debe un clérigo vivir lujosamente o sólo lo necesario para vivir?

Como poder, puede (sobre todo si es caótico hasta las cejas), pero eso no es un sacerdote, sino un buitre carroñero. Los clérigos son precisamente eso, hombres de Iglesia, y por lo tanto, se supone que deben predicar la virtud y la templanza. Ahora bien, todo depende de la deidad a la que sirvan. Mira a tu alrededor en el mundo real sobre el tema de ministros religiosos, y saca tus propias consecuencias.

• Tiene algo que ver con el *Magic The Gathering*? ¿Saldrá

en castellano, verdad? Porque en el anuncio del último *DRAGON*, los textos de las cartas vienen en inglés...

Lo único que *Magic y Spellfire* tienen en común es que se trata de juegos de cartas: sus reglas, objetivos y mecánica de juego, aunque pueden tener cierta concomitancia, son completamente distintos. Puedes estar tranquilo: *Spellfire* saldrá en correcto castellano mas o menos cuando estés leyendo este *DRAGON*; el problema es que se utilizó una ilustración original de TSR y no hubo tiempo de cambiar los textos. Por cierto, un poco mas adelante tienes un completo artículo sobre lo que esperamos que sea el bombazo de la temporada.

-Me gustaría saber si el Disco Flotante de Tensen se puede lanzar como arma dirigiéndolo/lanzándolo hacia el oponente. En caso afirmativo, ¿qué daño causa? ¿Se puede usar el hechizo de Escudo para aplastar/retener/golpear a un oponente? ¿Tiene algún efecto por contacto?

En ambos casos, la respuesta es negativa. Tanto en el Escudo como en el Disco, se trata de energías que flotan junto al mago y están vinculadas a éste, pero el hechicero no posee ningún control efectivo sobre ellas (aparte del que les permite cumplir con su función) como para dirigirlas y atacar con ellas. Hay una amplia gama de conjuros ofensivos para hacerlo.

-¿Ganará alguna ventaja un minotauro por su piel si usa una armadura de mayor protección (o metálica)?

Caso de hacerlo, se utilizaría siempre la CA de la armadura, con lo que no obtendría ningún beneficio.

+3 EN CARISMA



Este «Carisma» pinta a veces como un LP de los Beatles; hay quien canta Help!, otros Yesterday, Hey Jude los compungidos, la mayoría With A Little Help From My Friends... Y nosotros entonamos mientras a coro el Helter Skelter.

—Busco un grupo serio para jugar preferentemente a *Rolemaster* y *El señor de los Anillos*. Aunque prefiero participar como jugador, soy máster de *Fanhunter* y de los ya nombrados *MERP* y *Rolemaster*. Por último, quiero felicitar a la redacción por el excelente trabajo que está haciendo. Interesados llamar al 34-53-27 y preguntar por David o escribid a:

Avgda. Sant Jordi, 23, segundo, cuarta
Reus 43201 (Tarragona)

Nota de la Redacción:
Bonito detalle el tuyo de enviarte tu carta con diskette, aunque fuese en WP 6.0.

—Me acabo de incorporar a este «mundillo» del rol, y estoy totalmente desorientado; me gustaría que la revista y sus lectores me aconsejárais para ir empezando a «orientarme». Para vuestra información, sólo he jugado una vez al *Heroquest*. También veo divertido hacer un juego de rol, pero no tengo ni idea cómo hacer las reglas, etcétera.

El juego me gustaría hacerlo de aventura, estrategia y naturalmente, de rol.

Vicente Reig Rincón de Arellano
C/. Brezo, 17, Urb.
Bandama
35300 Sta. Brígida
Las Palmas (Islas Canarias)
Fax (928) 35 01 76
Tel. (928) 35 32 10

—Me llamo Irene, tengo trece años y estoy desesperada; me encanta el rol, juego al *Runequest* y al *AD&D*. Por muchas peticiones de chicas role-

ras que hay, no encuentro ninguna en la que el club esté cerca de Pozuelo. Así que lo diré claramente: ¡HELP!

No puedo sobrevivir si no juego al rol. Así que, si hay algún club caritativo que quiera aceptarme, que escriba a:

Irene Peiró
C/. Ferrocarril, 8
28224 Pozuelo de Alarcón (Madrid)

P.D.: Podéis poner algún módulo en la revista para *Runequest*. Me estoy matando a cambiar lo de *AD&D* por *Runequest*.

Una nota, para variar: ¡A ver si os comportáis como caballeros y no como lo que sois! Tanto protestar con lo de las chicas, y luego es que no les hacéis ni caso...

—Somos un grupo de chavales entre catorce y dieciséis años que jugamos al *AD&D* en Cáceres, y nos gustaría que si hay algún club de rol o grupo de jugadores que nos escriba a la siguiente dirección:

Gonzalo Alonso Cruz
Avda. Constitución, 80
10400 Jaraiz de la Vega (Cáceres)

P.D.: Nos gustaría saber si somos los únicos roleros matagoblins en los pueblos de Cáceres, y si no es así, que se carteen con nosotros.

—Aúpa gente:
Mi nombre es Josu y escribo para ver si encuentro a alguna personilla dispuesta a jugar a *Magic* y a *BattleTech*, para que me escriba el que quiera y para pasar el rato tocándoos las narices (sic).

Estos son mis datos:

Josu Pedrosa
C/. Vista Alegre, 9,
segundo, C
48980 Santurce (Vizcaya)
Tel. (94) 461 75 32
P.D.: Sr. Tasselhoff, ¿Cuantos han caído sin contarme a mí?

Comunicado del señor Tasselhoff: No los suficientes para la completa felicidad de mi bolsa. Lo único que lamento es no haber inventado el Magic: The Gathering yo mismo, para forrarme...

—Saludos, jugadores y jugadoras; másters y ... ¿? como se diga. Soy Samcubus, y como a tantos otros mortales me encanta esto del rol. Llevo jugando desde que uno de mis mejores amigos me puso un dado en la mano (esto ocurrió cuando contaba apenas diez inviernos, y ahora ya son dieciocho). Empecé, como muchos otros, machacando monstruos en las típicas cavernas. Eran los tiempos del *D&D*. Mucho ha llovido desde entonces, y muchos juegos se han jugado. Ahora me gustan sobre todo *Ars Mágica*, *Mythus* y, especialmente el *AD&D*, que es al que más solemos jugar, desde hace un par de años. Pertenezco a un club de rol, que nació hace un par de años, y que últimamente está en plena fase burocrática, con vistas a legalizarnos. Todo nació a cuenta de una idea de formar una federación vizcaína de rol y simulación, que los trámites burocráticos han logrado detener. Pertenezco, pues, al Club Drow, que todavía no es un club pero lo será algún día. Resulta que este año me he trasladado a vivir a Pamplona, y desconozco el panorama rolero aquí. Mi idea es extender el alcance del Club Drow, para lo cual hace falta gente. Jugadores y jugadoras de rol (o másters, claro está), que jueguen al *Advanced*, o a

lo que sea. Gente que esté interesada en formar un club, más o menos serio, o simplemente en echar unas agradables partidas, o quizás organizar una liga de *Blood Bowl*, o destrozarse algún que otro 'Mech jugando a *BattleTech*, o cualquier otra cosa que se le parezca, como por ejemplo rol en vivo. Así que ya sabéis, pamplonicas, o de alrededores, podéis contactar cuando queráis. También estaría interesado en enterarme bien de qué va eso del rol por correo, así que si alguien está dispuesto a introducir a un profano en sus partidas puede escribir también, sea de donde sea. ¡Que Tymora os acompañe! Y el que quiera contactar conmigo, que llame o escriba a la siguiente dirección, y pregunte por:

Imanol Oscoz
Lizarreta, 3
31192 Mutilva Alta (Navarra)
Tel. (948) 23 13 28

Y si por sí a alguien le sirve de algo, aquí va la dirección de uno de los miembros del Club Drow, que sigue donde siempre:

Alex Arrizabalaga
C/. Monte Oiz, 11, esc.
izq., tercero, dcha.
48990 Algorta (Bizkaia)
Tel. (94) 469 57 84

—Me gustaría contactar con gente aficionada al rol de todo el reino.

Felipe Herrera A.
Avda. Condell 1059,
Depto. 21
Providencia
Santiago de Chile (Chile)

Apostilla redaccional: Sacad el *Spelljammer* del desván, muchachos. Habrá que hacer algo por nuestros hermanos en el rol de América, que lo tienen mucho más crudo que nosotros...



EL HERALDO DE LA CORTE



Se hace saber que, durante la celebración de la Convención General, nuestro querido heraldo se tomará unas vacaciones en el extranjero para reponerse de la paliza que lleva. Ya nos encargaremos nosotros de que para el próximo número esté aquí pensando como un galeote...

—Somos el KAR (Klub Anarquista de Rol), necesitamos urgentemente información sobre la formación de un club de rol en condiciones porque nos han hablado sobre algo de que en el ayuntamiento nos podrían dar un local, unas pelillas que nos hacen falta, entonces nos queremos enterar de lo que hay que hacer. Nuestras partidas son en Herrerueta, un pequeño pueblo de Toledo, aunque algunos vivimos en otros puntos de la geografía española (Sevilla, Salamanca, Tarrasa, Madrid, etcétera) uno de cada sitio y cada uno especializado en uno o dos juegos. Jugamos a: *Merp*, *Rolemaster*, *La llamada de Cthulhu*, *Runequest*, *Star Wars*, pero sobre todo al *AD&D*. Llevamos jugando al rol desde que nos salieron los dientes con aquel *Dungeons & Dragons Básico*, es decir en el año 1986. Nos podéis cartear. Escribid a:

KAR
C./ La Iglesia, 56
45588 Herrerueta (Toledo)

—Hola, amigos de **DRAGON**. Soy un rolero algo viejete ya, veinticuatro años, que no consigue encontrar con quién jugar. Vivo en Badajoz y sobre todo juego a *BattleTech* y *Merp* (sí ya sé que *BattleTech* no es un juego de rol). Me gustaría formar un club o grupo para jugar a estos y a otros juegos.

Por cierto, ahora que Ediciones Zinco tiene la exclusiva de *BattleTech*, ¿qué es lo que pensáis sacar en castellano?, y ¿dónde puedo pedir libros como el *Compendium* o *Luthien*? Os doy las gracias de antemano, y seguid como hasta ahora.

Luis J. Martín-Alameda Ramiro
C./ Antonio Martínez Virel, 8,
quinto, C
06011 Badajoz
Tel. (924) 25 59 67

Nota de la redacción: Si tú te consideras viejo, nosotros debemos ser carcamales ya... Respira tranquilo, que el *BattleTech Compendium* esta-

rá a punto de caramelo en tu tienda habitual, pero ya.

—Saludos a todos los componentes que hacen posible esta revista y a todos los roleros-lectores. Bueno, el caso es que somos un club de rol de Badajoz con local propio (cedido amablemente por nuestra asociación de vecinos) y nos damos a conocer a toda España como Club de Rol Walhalla. Por ahora somos unos quince componentes, y estamos abiertos a cualquier sugerencia y por supuesto a aumentar el cupo de nuestro club. Esperamos que nos escriban algunos de los numerosos clubes de rol de España, así como que contacten con nosotros futuros integrantes:

Luis Miguel Cabezas Granado
C./ Antonio Machado, 8,
segundo, C
06006 Badajoz
Tel. (924) 27 10 82

—El Heraldo hace saber a todos los aficionados de Barcelona y alrededores que existe un lugar público de rancio abolengo donde el juego es la norma y no la excepción. Se trata de *Queimada*, un bar que fue punto de reunión de la «vieja guardia rolera» barcelonesa, y que sigue activo, como ha podido comprobar **DRAGON**. La colección de juegos disponibles para disfrutar junto a una copa o refresco es acongojante, y no está mal visto en absoluto el traerse la partida de casa. Entre sus muchas actividades sociales se cuenta un reciente campeonato de *Magic: The Gathering*, que ha sido la repera en barca. Si, llegados a la GEN CON y agotado su horario, queréis alternar el noctambulismo con el JdR, no lo penséis más. Pasado el GEN CON, el consejo sigue teniendo validez.

Queimada Bar
Dos de Maig, 270
(Barcelona)

—Se busca *people* para formar parte de un nuevo club de rol.

Características del jugador/a:

Ser novato o experto en el tema (uséase, cualquiera).

Vivir en La Coruña, Bergondo, Sada, Betanzos... (uséase, cerca de donde jugamos).

Tener entre 15 y 17 years old.

Imprescindible saber ruso, alemán, árabe y tener graduado superior en Harvard (bueno, si suspendiste nueve de diez asignaturas y te sabes la jerga de tu barrio, también vale).

Por cierto, jugamos al *Advanced Dungeons & Dragons* en el mundo de la *Dragonlance*, pero se admiten nuevas sugerencias. Interesados, llamad o escribid una carta a:

Keko Sanjurjo Talbo
Fiobre, 68, B/Bergondo
15165 La Coruña
Tel. (981) 79 16 38
P.D.: Nuestro club se llama
Druidas's Book.

—¡Saludos, oh señores del **DRAGON**! ¡Los archimagos de la túnica negra os desean larga salud y próspera vida!

Además de felicitaros por esta estupenda revista que hacéis, os queremos informar de que en nuestro primer concilio (la torre de alta-hechicería esta recién construida) hemos decidido la admisión de nuevos acólitos/as en nuestro culto; desde aprendices hasta brujos experimentados (preferentemente de Madrid capital).

Jugamos a todo lo que cae en nuestras arcanas manos; desde *AD&D* a *Warhammer 40.000* (así como: *La llamada de Cthulhu*, *BattleTech*, *Runequest*, *Merp*, *Paranoia*, *Stormbringer*, *Rolemaster*, *Star Wars*, *Car Wars*, etcétera. Dirigid vuestras misivas a:

Vicente J. García Aguilera
C./ Alcalá, 194, quinto, B
28028 Madrid
O también a:
Fernando Ortega Sanjurjo
C/ Francisco Navacerrada 33,
cuarto, A
28028 Madrid

Habéis de saber que nuestro culto gustaría de nuevas iniciadas o experimentadas hechiceras, ya que en nuestra torre (no sé si por nosotros o los pavorosos monstruos y guardianes que la habitan) no son vistas ni por el forro y ¡por Takhisis que quere-

mos saber si existen magas féminas!

También hemos decidido organizar un rol por correo basado en el sistema de juego del *AD&D*, interesados enviad vuestras cartas a las runas antes escritas (esperamos que todo el mundo en Krynn participe). Sin más se despiden estos hechiceros a los que otros negros asuntos los reclaman.

Los archimagos de la túnica negra

P.D.: Indicad en los sobres: Rol por Correo o Club, bien visible, por favor. Perdonad mi caligrafía, mi sirviente invisible se hallaba indispuerto y he tenido que escribir yo.

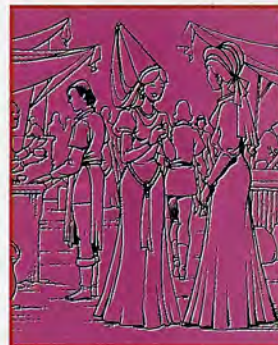
Nota de los Recalcitrantes:
Palique no os falta, hermanos en la magia... Pero sabed que lo pedimos nosotros también, eso de los sobres, y la sección neutral-caótica sigue sin hacernos ni puñetero caso. A ver si cunde el ejemplo...

—La mención de honor este mes de noviembre es para los chicos de la *Asociación Solaris*, que han tenido la genial idea de crear un boletín de *BattleTech* que lleva por título *Solaris Reporter*. El número cero nos ha causado una muy buena impresión por su variado contenido y correcta presentación. Los *MechWarriors* interesados en él pueden ponerse en contacto con:

Roberto Ferrero Martín (Solaris Reporter)
Avenida Tres Cruces, 29, sexto, C
49009 Zamora



EL ZOCO DE LANKHMAR



Esto se anima, chicos. Aún nos acordamos de los primeros números de DRAGON, en los que el escaso correo tenía a dieta a los ratones del archivo. Y ahora... Habrá que apuntarlos a un curso de «nouvelle cuisine», porque están de un lustroso que da asco.

• Me gustaría intercambiar módulos, diseños de astronautas, información, opiniones o lo que sea acerca del juego de ciencia ficción futurista que es *Traveller*. Interesados, escribid a:

Ignacio Pulgar Martín
C/. José Simón Cabarga, 8,
A, primero, A
39005 Santander
(Cantabria)

• Compro juegos de rol, módulos y afines. También material de *El Señor de los Anillos* en buen estado, a buen precio. Contactar con:

Janis Astudillo R.
Rancagua 2738
Iquique, I Región
Chile

• Vendo o cambio por *BattleTech* o accesorios del mismo universo el siguiente material:

Manual del jugador a 2500 *.
Guía del Dungeon Master a 2.500 *.
Hojas de personaje a 500 *.
Aventura: Los señores del roble a 500.
Aventura: Los señores de los árboles a 500.
Aventura: Tenebrosas profundidades a 500.
Shadowrun a 1.700.
Módulo para RQ: *Los vikingos* a 1.700.
(* Este material apenas tiene cinco meses.)
Interesados, escribid a:
Ramón Sánchez Bonet
Avda. Aragón, 8, tercero, G
44002 Teruel

• Vendo varios módulos para *El señor de los anillos* (en perfecto estado). También vendo módulos de la *Dragonlance*,

todo a muy buen precio. También cambio el *Compendio de monstruos Vol. 1* (totalmente nuevo) + 500 pesetas por el *Dark Sun* (en castellano), que esté en buen estado. Ruego rapidez, pues me es urgente. Llamar al (91) 683 10 61 y preguntar por Toni

• Nos gustaría vender, comprar o intercambiar:
Vender:
Stormbringer (nuevecito) a 2.000.
Star Wars (nuevecito) a 2.000.
La guía del Star Wars a 500.
La estrella rendida (módulo de *Star Wars*) a 750.
El terror vino de las estrellas (módulo de *La llamada...*) a 1.000.
Precios discutibles.
También lo podemos cambiar por o compramos:
Manual del buen hechicero.
Los drow de la suboscuridad.
Comp. monstruos de los Reinos Olvidados.
Fragmentos de terror (*La llamada...*).
Ruinas Bajomontaña.
Escribid o llamad a:
Javier Fernández Estrada
C/. Ubeda, 1, primero, B
41003 Sevilla
Tel. (95) 442 0191
O también a:
Fernando de la Fuente
Corregidor
C/. Enrique Velasco, 7,
quinto, C
28038 Madrid
Tel. (91) 430 74 24

• Somos dos amigos que hacemos módulos de:
Star Wars
El señor de los anillos

AD&D: *Forgotten Realms*

También cambiamos módulos. Nuestras direcciones son:
Xavier Domènech Borda
Avda. Dr. Pasteur, 16,
segundo, segunda
08700 Igualada (Barcelona)
Ernest Carner Morant
C/. Masquefa, 55
08700 Igualada (Barcelona)

• Por falta de espacio en las estanterías, cajones, repisas, armarios, caseta del perro y debajo mi cama, vendo:

Manuales del jugador y máster.

Compendio de monstruos y apéndice.

Tomo de magia.

Guía de armas y equipos.

DarkSun y Libertad.

Relatos de la Lanza y

Clásicos de Dragonlance I.

Forgotten Realms y Ruinas

Bajomontaña.

Manual del buen guerrero.

Vampiro, Cyberspace, Torg,

El señor de los anillos,

Cthulhu by Gaslight...

También Wargames

Material en buen estado,

precio a convenir.

Llamar al (91) 404 82 28

preguntar por Ricardo.

• Dibujos, ilustraciones, portadas de fanzines, cómics, etcétera. Cambio por material (módulos usados, etcétera) del AD&D. También se reciben donaciones.

Felipe Herrera A.

Avda. Condell 1059,

Depto. 21

Providencia

Santiago de Chile (Chile)

• Compro módulos del *Señor de los anillos* y *Dungeons & Dragons*. Precios no muy altos.

Andrés Ramírez-Cruzado
Carmona
Plaza Zocodover, 12-16
41019 Sevilla

-El Club de Rol Raistlin Jr. abre la tienda por falta de uso y vende a mitad de precio lo si-

guiente:

* *La Llamada de Cthulhu*

* *Oráculo*

* *Killer*

En juegos de rol, y en wargame:

* *Civilization*

* *Football Strategy*

Todo en perfecto estado (a decir verdad, lo único que hemos usado mas de dos veces es *La Llamada de Cthulhu*. También cambiamos. Interesados contactar con:

Alejandro Mardomingo
C/ Burgos Nº 4, 3º A
38931 Móstoles (Madrid)
Tel. (91) 613 11 28

-¡Atención, roleros de Vigo (Pontevedra)

Nos gustaría conseguir los siguientes módulos de aventuras para *El Señor de los Anillos*: *Bree*, *Los Jinetes de Rohan*, *Rivendel*, *El Bosque Negro...* (o cualquier otro de esta colección), y por eso ofrezco las siguientes posibilidades:

1ª) Os lo compro a buen precio (pago bien si están en buen estado).

2ª) Os los cambio por la *Guía del Dungeon Master* (2ª Edición), *RuneQuest*, etc.

3ª) Por último, si estáis muy encariñados con ellos y no queréis perderlos, simplemente me los podéis dejar, por lo que os pagaré hasta 400 ptas. (¿OK?) Escribidme o llamadme, no os arrepentiréis.

Javier Lage Cameselle
C/ Rúa Cavada 15 (Beade)
36312 Vigo (Pontevedra)
Tel. (986) 47 01 82

-Cambio juego de rol D&D Básico por *El Señor de los Anillos* o *Aquelarre*. Solo para Madrid Sur. Interesados, llamad al teléfono 608 20 36 o escribid carta a:

Raúl Martínez Calmaestra
C/ Luarda 6, 6º A
28942 Fuenlabrada
(Madrid)

ATRÉVETE A ENTRAR EN EL BOSQUE MÁGICO



El Bosque de la Viuda
Susurrante, siempre ha sido un lugar aterrador... pero, últimamente, se ha tornado más siniestro, si cabe.

Dicen que los viajeros que salen del Bosque han perdido la memo-

ria... Así que, ¿te atreverás a entrar en el Bosque, en busca de un chico perdido?

Es una aventura para

**Advanced
Dungeons & Dragons**
2ª Versión



Descubre Tesoros Sorprendentes

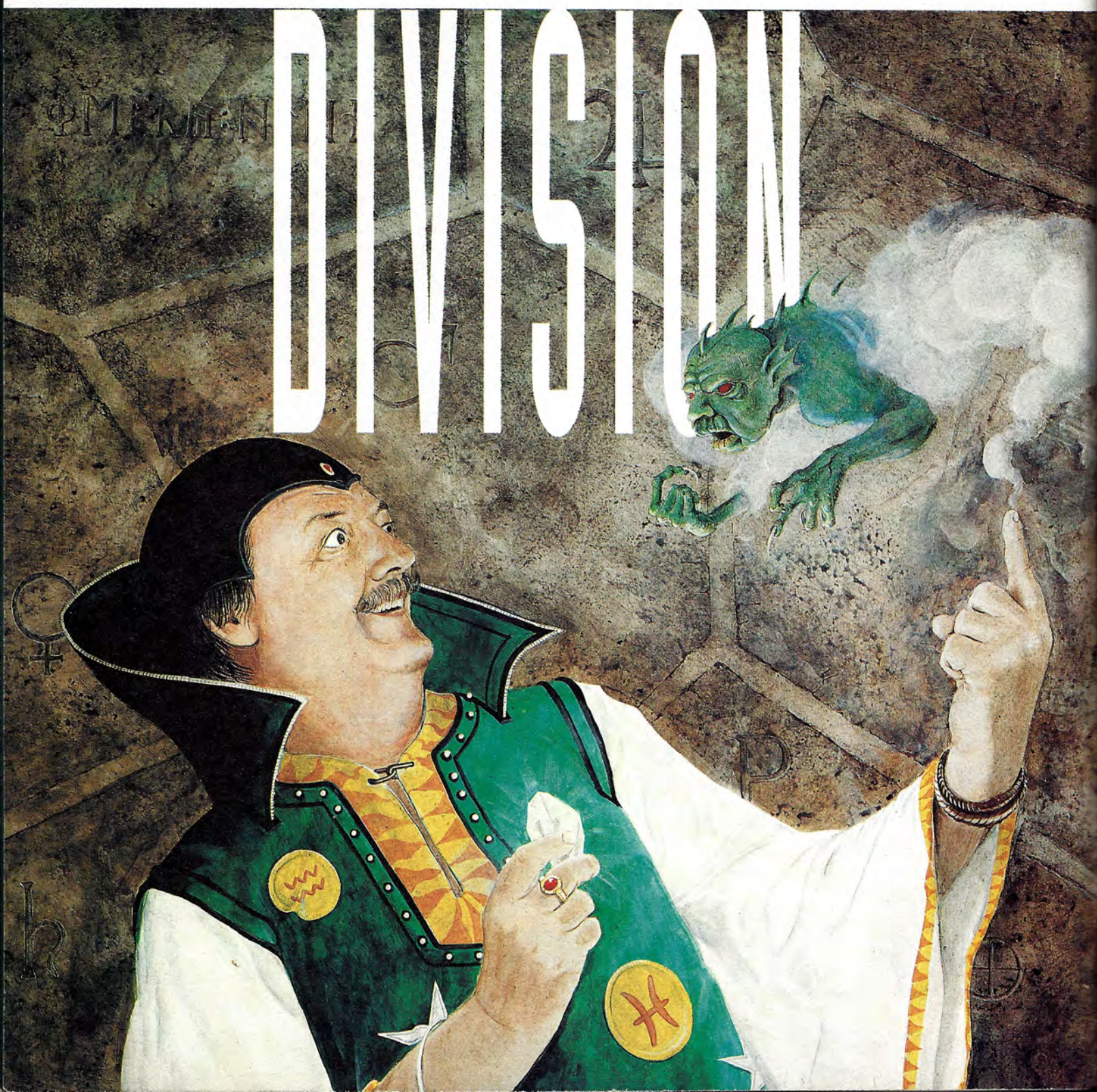


Ilustración de Dan Frazier

Atrévete con los artefactos mágicos en tu campaña

MAGIA DE PRIMERA

DIVISION



DM: -Colocas la séptima y última pieza del bastón, dando fin a la gran búsqueda. Un poder inenarrable yace ahora al alcance de tus manos...

Jugador (interrumpiendo): -¿Podré volar montañas con esto?

DM: -¿Qué?

Jugador: -¿Desviar el curso de grandes ríos?

DM: -¡No!

Jugador: -¿Hacerme con el poder de un gran imperio?

DM: -No estoy muy seguro.

Jugador: -Entonces, ¿para qué cuernos sirve?

DM: -«¡Chi lo sé.»

¿Has oído alguna vez un diálogo parecido entre jugador y máster? El bastón de siete partes, aunque no es capaz de realizar las hazañas que el jugador desea, representa un poder asombroso en esa campaña. Pero el jugador desea que el artefacto sirva para dominar lo que él desea.

¿De donde sacan los jugadores y sus personajes la idea de que un artefacto con poder puede sojuzgar al mundo?

En la novela de Robert Jordan *The Shadow Rising*, cuarta entrega de la serie de la Rueda del Tiempo, podemos encontrar una explicación plausible. Hay un artefacto mágico llamado Callandor, que es un amplificador de magia temible; tiene la forma de una espada, pero como si estuviese hecha de fino cristal. En un memorable pasaje, el personaje principal lanza un hechizo de luz con el objeto mágico. El rayo mágico que surge de ella recorre las estancias, pasillos y habitaciones de una enorme fortaleza. La magia mata a cientos de enemigos humanoides -por no decir miles-, en un abrir y cerrar de ojos. El rayo mágico evita a todos los inocentes y a los guerreros amistosos, y eso que el portador de Callandor no conoce al noventa por ciento de los habitantes de la fortaleza. Más tarde, el personaje dice: «Callandor. Contigo en mis manos, puedo hacer cualquier cosa. Cualquiera. Sé que puedo hacer lo que quiera.» Puede que un jugador desee portar un artefacto como éste para poder hacer lo que se le antoje en su campaña. Lo que le dé la gana, vamos.

¿Qué se puede hacer?

No hay nada malo en tener una superarma como Callandor en una campaña. No todos los DM quieren vérselas con magia de ese nivel, sin embargo. Para poder incluir artefactos con éxito en una campaña, el DM debe afrontar una serie de decisiones.

TIPOS DE ARTEFACTOS

La primera pregunta no es obvia. ¿Qué es un artefacto mágico? Un artefacto es un objeto imbuido de magia, creado por un mago o sacerdote contemporáneo. Puede tener poderes mayores o menores; incluso un artefacto mágico de pobres efectos puede convertirse en algo increíble cuando nadie entiende cómo funciona o cómo está hecho.

Los tres grupos de artefactos en base a su poder descritos a continuación organizan estos objetos por su potencia mágica, relativa a otros artefactos, no al nivel general de magia ya existente.

Artefactos de bajo poder

Es raro ver artefactos con poco poder en cualquier ambiente. Lo creas o no, también existen. Son los objetos mágicos corrientes y molientes que vienen

listados en la *Guía del Dungeon Máster*. En un mundo de magia escasa, incluso una varita de bolas de fuego puede ser un artefacto. ¿Cómo es eso posible?

En el mundo estándar con poca magia, los magos son más la excepción que la regla. Los niveles de hechizo, los componentes de un conjuro o los objetos mágicos son cosas difíciles de encontrar. Los magos de este mundo saben hacer pocas cosas, y menos una varita mágica como la descrita. La mayor parte de los hechiceros tienen problemas para recabar material escrito y conjuros suficientes como para investigar sobre la magia. La búsqueda de ítemes mágicos es muy dura. (Puede que el artefacto mágico requiera de la invención de nuevos conjuros para su encantamiento.) Esto significa que muchos de estos taumatúrgicos cacharros serán reliquias de una civilización perdida, o la obra de uno o dos brillantes magos. Estas explicaciones son las más comunes. Otras fuentes de atrezzo mágico pueden ser una deidad, un lugar especial encantado, o algo caído de otra dimensión.

¿Y qué ocurre con esa varita de bolas de fuego?

Un grupo de tres aventureros, dos guerreros y un mago, salen en defensa de su rey, asediado en su castillo por un pretendiente al trono. El grupo consulta a un adivino para determinar el mejor curso de acción, y se les habla de un cofre oculto que contiene el secreto para derrotar al pretendiente. Tras sufrirlas de todos los colores, seguir pistas falsas y luchar contra los sicarios del advenedizo real, el grupo logra llegar hasta el cofre. En él hay una varita de bolas de fuego, y oro suficiente como para construir un pequeño castillo. El mago descubre la importancia del la varita y corre hacia el castillo, desde donde lanza una docena de bolas de fuego contra las filas del príncipe rebelde. Los pobres soldados no habían visto tanta magia junta en su vida, y son derrotados. El pretendiente, creyendo que un buen número de magos ayudan al rey, se desvanece. El agradecido rey concede a los aventureros una porción de tierra, donde el oro podrá ser bien utilizado.

Y todo esto, gracias a una mísera varita de bolas de fuego.

Incluidos en este grupo están todos aquellos objetos que el DM pueda crear, de efectos prácticos pero poco poderosos. Algunos pueden parecer irrisorios, pero en un mundo donde no abundan los trastos que irradian hechicería, son importantes.

Ejemplo: Mirando la lista de hechizos en el *Manual del Jugador*, nos topamos con el viejo Luz Continua, que tiene duración permanente. El DM, ejerciendo sus derechos sobre la campaña, saca de ésta al hechizo de Luz Continua. Y entonces distribuye por todo su mundo un millar de piedras del tamaño de una pelota de golf, de color azul. Aunque las piedras parecen eso, piedras ordinarias, al tacto y la vista, cualquier PJ mago o clérigo caerá en la cuenta de que son piedras de luz. Cuando se lanza un hechizo de Luz sobre una de ellas, la duración del hechizo se incrementa en un año. Las piedras de luz no pueden ser duplicadas. Como fuentes de luz duraderas, exentas de calor y de humo, pueden alcanzar un gran valor en un mundo de escasa magia.

Artefactos de poder medio

Los objetos de esta categoría pueden ser combinación de algunos ya existentes -por ejemplo, un simple sombrero que tiene los poderes de un casco de fulgor, otro de telepatía y un tercero de acción bajo el agua. También se puede tratar de objetos con una larga lista de efectos mágicos, como una vara de los magos

sin límite de cargas para su uso. No importa cuántos poderes tengan: éstos siempre pueden ser duplicados por un buen usuario de la magia.

La Guía del DM (páginas 90-91) ofrece algunas pistas para la creación de artefactos. Los poderes más recomendados son los llamados poderes mayores. Todos ellos pueden ser duplicados por un mago de nivel 18 o un sacerdote de nivel 16. Esto significa que la mayor parte de los objetos mágicos creados al amparo de estas premisas son de poder medio.

Los artefactos de poder medio pueden ser creados por grupos de PNJ de alto nivel que han descubierto cómo insuflar dos o tres veces la magia normal que cabría esperar a un ítem mágico cualquiera.

Artefactos de gran poder

Estos, por supuesto, son los más poderosos de todos. Producen magia que ningún mago o hechicero es capaz de mimetizar o simular: Callandor, en las novelas de Robert Jordan; Stormbringer, en las de Michael Moorcock; las tablillas del destino, en la Trilogía del Avatar, etcétera.

Suele ser buena cosa el utilizar las reglas básicas del juego a la hora de crear artefactos. Pero cuando se diseñan, conviene más el ignorarlas, ya que se supone que estos artefactos hacen lo que el DM desea. Por ello el equilibrio, del que se habla más adelante, debe ser una cosa muy seria a la hora de crear artefactos de gran poder.

Introducir poderosísimos trastos mágicos en un mundo o ambiente puede causar consecuencias a muy gran escala.

Aunque la magia funciona de una manera muy distinta en los libros de Robert Jordan, en un mundo de AD&D, Callandor multiplicaría los parámetros de cualquier conjuro al menos por diez. Imagina a un mago de nivel 10 lanzando una bola de fuego de 100 DG. Eso es demasiado poder para algunos DM. Los artefactos menos poderosos que Callandor o Stormbringer pueden ser aún dignos de respeto. Recuerda: se trata de hacer cosas que un mago no pueda imitar, no de hacer que sus habilidades y poderes parezcan insignificantes.

Debido a ese enorme potencial mágico, los artefactos de gran magia deben ser resultado de una creación divina o de una génesis desde el vacío (ver más adelante), o ser el producto de civilizaciones cuyos ciudadanos incluyan magos y sacerdotes de nivel 40, hechizos raros, psiónicos y poderes concedidos por los dioses. Los reyes dragón de Dark Sun pueden ser muy capaces de crear cosas como éstas, siempre que se presten a cooperar. He aquí un par de métodos para la creación de semejantes engendros.

Creación divina: Esta teoría de origen sirve para los artefactos de poderes medio y alto. Las deidades que crean objetos de semejante entidad y los ponen en manos de los mortales han de tener sus propios fines para ello. Este tipo de ítem suele ser tratado como una reliquia si los mortales conocen su origen. Los PJ en posesión de

uno de estos objetos se verán envueltos en los planes de la deidad que los creó. Recuerda a Perseo, y cómo Zeus le envió de una misión a otra tras darle a Aegis. Los artefactos de bajo poder creados por dioses tienen la misma significación religiosa que los de poder medio y alto. En el aspecto político y militar, ocurre lo mismo en mundos de magia parca.

Génesis desde el vacío: Al igual que la Creación divina, este origen es plausible para los artefactos de gran magia y, raramente, para los de mediana. Significa, literalmente, que el objeto ha surgido de la nada, y lo que es más usual, en el inicio del multiverso. Cuando esto ocurre, puede que se cree un solo artefacto, o dos o tres, con poderes interrelacionados. Se les da este origen para que sean los objetos mágicos más poderosos jamás creados. Los de poder medio pueden surgir en mundos con magia más bien escasita.

A menudo, los habitantes de los planos exteriores utilizan un artefacto creado desde el vacío. Si esos seres pueden emplear su tiempo en utilizar uno de estos cachivaches, quizá quieran también poseer alguno más, en vez de preocuparse de los asuntos del plano material. Los habitantes del plano exterior pueden manipular a los mortales para que utilicen uno de estos artefactos para llevar a cabo sus propios planes (una advertencia a tener en cuenta por los usuarios finales de estos objetos). Usando estos artefactos, un DM puede basar las actuaciones de todo un panteón de deidades y enemigos, a través de su deseo individual o colectivo, para dirigir los designios del ítem creado de la nada a través de sus seguidores. Las épicas batallas y las intrigas de las deidades, intentando controlar de manera indirecta el artefacto, serían un trasfondo ideal para cualquier campaña.

Estos artefactos están íntimamente ligados a la historia y destino de su multiverso, lo sepa alguien o no.

¿Por qué han de usarse artefactos?

¿Por qué debe un DM arriesgarse a padecer los muchos dolores de cabeza que produce un trasto mágico de cierta enjundia?

Hay dos razones para poner semejante arma secreta en manos de los PJ: el DM desea que el PJ logre cierta meta, o quiere que el grupo tenga un juguete. Los juguetes son interesantes en un primer momento; acaban tornándose aburridos cuando la novedad deja de ser interesante. Cuando la especial naturaleza de un artefacto se convierte en lo más normal del mundo, es increíble lo que tiene que hacer un DM para que algo sea realmente especial.

Para los DM interesados en el primer motivo, hay un fin último con mil variantes distintas: derrotar al Poder Oscuro. Ya se trate de un PNJ de nivel 30 o 50, una deidad malvada, un emperador corrupto, un enemigo de otro plano, la entropía natural o la encarnación del propio mal, sólo el derrotar a una amenaza de semejantes proporciones puede justificar el

uso de un artefacto mágico de primera división. Para simplificarlo, llamaré a dicha amenaza Poder Oscuro. No tiene por qué ser malvado, sino simplemente peligroso. El grado de amenaza del Poder Oscuro viene dictado por el mundo en el que se mueven los PJ, pero como mínimo ha de poner en peligro a la mayor parte de las naciones y gentes que conocen los PJ.

Una vez que el DM ha escogido y trazado la variante de tan importante tema, a los PJ se les ofrece la oportunidad de embarcarse de camino a la confrontación definitiva: una campaña completa.

La *Guía del Dungeon Mastery* y muchos artículos de **DRAGON Magazine** hablan en favor de PJ utilizando la diplomacia a la hora de tratar con los enemigos. Esta es una situación en la que no tiene cabida. Sea cual sea el curso de los acontecimientos que un DM y un grupo de personajes hayan recorrido hasta llegar al Poder Oscuro, la confrontación final no puede ser negociable. Si lo es, no es precisa la utilización de un artefacto. La única excepción es cuando el Poder Oscuro no está seguro del resultado del combate, y quiere seguir con vida para seguir peleando un día más. Los PJ pueden verse obligados a decidir si dejar al Poder Oscuro con vida, una difícil decisión moral, de las que tienden a hacer creíble un personaje y a estimular el rol entre los jugadores.

Manteniendo el equilibrio

Mantener el equilibrio de poder en una campaña cuando hay artefactos en manos de los PJ no es cosa fácil. Hay diversas soluciones y algunos consejos generales. Las soluciones pasan por limitar la utilidad de un objeto mágico. Las ideas para mantener el equilibrio de poder en una campaña aquí presentadas se suelen aplicar a artefactos de poderes medio y alto. Hacerlo en una campaña con objetos de bajo poder es más sencillo, ya que los poderes de estos ítems han sido probados «bajo el fuego» muy ampliamente (desconfía, sin embargo, de los «poco poderosos» de reciente invención).

Advertencia al usuario: La *Guía del DM* (páginas 90-91) cita que todos los artefactos son peligrosos, y que corrompen a su dueño. Los daños pueden ser horribles cambios que operan sobre el usuario, o en su entorno, cuando se utiliza el objeto. El efecto corruptor significa que el portador sufrirá trastornos de personalidad por utilizar el objeto. Síntomas de ello son la paranoia, seguida de un comportamiento psicótico, junto con la posesión avariciosa del artefacto (todos los portadores del anillo, excepto Bilbo y Sam, eran incapaces de entregar voluntariamente el anillo). El problema de esta solución es que cuando empiezan a pasarle desgracias a un personaje, el jugador querrá que el PJ deje de usar el artefacto. El efecto corruptor, sin embargo, hace que el PJ desee el objeto por encima de todas las cosas. He podido ver a uno o dos jugadores capaces de interpretar este papel con diferencia. El

resto pensaba que no tenían nada que hacer, y que el DM estaba tomando el control, de manera arbitraria, de su personaje. El control del personaje es una parte muy importante de la diversión de los jugadores. Cuando eso se pierde, el rol pierde su lustre, y el jugador deja de interesarse. Un buen DM debe conocer lo suficiente a sus jugadores y hacer las pesquisas necesarias para saber quién llevará bien el papel de personaje condenado. Y puede evitar todo esto con facilidad disociando el objeto de sus peligros y efectos dañinos. Pueden retrasarse, o hacer ver que provienen de una fuente muy distinta.

El método de detección: El sentido común sugiere que, como los artefactos son el pináculo del poder mágico, entonces la magia generada por éstos puede ser detectada a gran distancia. Cualquier persona o criatura, con el conjuro o habilidad de detectar magia activo, debe ser capaz de sentir la dirección y distancia a la que un artefacto está siendo usado (cuando el portador active uno de sus poderes, claro está). El rango es de un kilómetro por nivel de experiencia o dado de golpe para los objetos de poder medio, y de cien kilómetros por nivel o dado de golpe para los de gran poder. Un margen de error del diez por ciento en la distancia determinada siempre puede ser posible. Cualquier personaje que utilice un artefacto controlado por este compromiso es vulnerable a la localización y a la búsqueda. Los artefactos con poderes para ocultarse de la magia son difíciles de manejar a la luz de esta idea. Los que posean una defensa continua o poderes varios no pueden ser detectados a no ser que se conozca la defensa, o uno de los poderes sea utilizado con prodigalidad. El poder permanente más exótico (por ejemplo, el portador tiene todas sus características a 18 mientras posea el artefacto) puede ser detectado sólo en el radio de un kilómetro, excepto cuando el objeto es usado por primera vez: entonces se aplican los alcances normales.

El factor tiempo: Una manera fácil de equilibrar un artefacto es limitar el número de veces en que su ristra de poderes puede ser utilizada. Si estos poderes pueden ser activados sólo por una hora o tres veces en un siglo, los jugadores no serán muy dados a utilizarlo por pura diversión. Los objetos restringidos al uso en cierto momento son también posibles, y unen de maravilla con una profecía urdida por el DM. Este debe hacer saber a los PJ cuántos usos tienen, o darles alguna pista acerca del momento crucial en el que está activo. Hay muchas maneras de hacer esto, desde pergaminos a leyendas, pasando por escritos y oráculos.

El poder del destino: Los artefactos poderosos son el centro de atención. Las acciones del personal están ligadas al destino del objeto. Se haya creado una historia o no para dicho artefacto, el DM debe decidir que éste tiene un destino. Este hado es descrito en una lista de acontecimientos en los que se verá

envuelto, sin importar quién lo posea en ese momento. Un PJ que decida tomar posesión de un ítem así está eligiendo libremente el unir su destino al del objeto. Hay que dejar clara desde el primer momento la irreversibilidad de dicha decisión.

Diseño equilibrado: El diseño es un importante factor de equilibrio. Tienta mucho la idea de crear un artefacto lo bastante potente como para solucionar cualquier conflicto. ¡Ni se te ocurra! Los artefactos con recursos suficientes como para dar respuesta a cualquier contratiempo acaban con una campaña. Debe tener los poderes que sus creadores le hayan dado, no los que los jugadores crean necesitar. Decidir con antelación cuáles serán esas capacidades antes de jugar asegurará que esos poderes no cambian ni se adaptan a los deseos de otros durante la partida.

El bollo en la armadura: La *Guía del DM* aconseja que todos los artefactos tengan una debilidad que permita destruirlos de una especial manera, una debilidad diferente para cada uno. Este consejo implica que los DM no deben crear artefactos indestructibles, aunque a algunos les acomode la idea. Si un DM elige el hacer un ítem indestructible (o casi), se debe definir una debilidad virtual. Un punto flaco condicional significa que, cuando se den las circunstancias adecuadas, los poderes mágicos del artefacto se verán alterados, reducidos o eliminados. Cuando cesan, todo vuelve a la normalidad. Saber cuáles son estas condiciones es tan difícil como averiguar cómo se destruye el objeto.

Un solo uso: Los artefactos creados

para un solo propósito reciben el nombre de artefactos némesis. Sus funciones sólo están operativas cuando se utiliza para el fin por el que fue creado. Si no puede usarse para esta finalidad, pierde sus poderes o es destruido. Si un némesis es lo bastante importante en su mundo —fue creado para derrotar al Poder Oscuro, por ejemplo— entonces suele ser invulnerable hasta que el Poder Oscuro es destruido. (Si dicho objeto no es invulnerable, el Poder Oscuro no cejará hasta hacerlo añicos, lo que puede ser el tema de una campaña, los PJ protegiendo el objeto hasta que llegue el momento de utilizarlo.) El fin

del artefacto puede ser tan general o tan específico como el DM desee.

Ideas propias: La última solución es hacer el objeto inteligente. Trátalo como si fuera un PNJ auténtico, con metas y deseos propios. Esos objetivos personales dictan las acciones del artefacto. Los PJ pueden ver que es muy difícil abusar de los poderes de un objeto mágico que se niega a cooperar.

Ninguna de estas soluciones es exclusiva ni mandatoria. Eres libre para mezclarlas, ignorarlas o crear otras nuevas.

Las soluciones para el equilibrio de la campaña expuestas limitan al artefacto en sí. El siguiente paso para mantener el equilibrio de la campaña es adecuar los encuentros de los PJ al poder del artefacto. Asegúrate de que los PJ descubren las ventajas —anonimato contra publicidad— de no utilizar su fetiche mágico para solucionar el más nimio problema que se les plantee. Cuando lo usen, sus contrarios no se andarán con chiquitas. La magia del Poder Oscuro debe igualar o exceder los poderes del artefacto que se le enfrenta: el desafío de los PJ es mucho mayor de esta manera.

Debido a que los artefactos mágicos son muy poderosos, muchos de ellos son susceptibles de un uso militar. Cualquier nación que posea uno de ellos tiene ventaja sobre un vecino que no tenga algo parecido. Si un jefe de estado, o cualquier subordinado con poder, oye hablar de ello, no dudará en enviar agentes, soldados o al Séptimo de Caballería para ponerle las manos encima a semejante chollo. Si el dueño no entrega el artefacto ni tampoco puede huir, aquí habrá tortas. Gane, pierda o huya, todo aquel que haya contrariado al



C / GINZO DE LIMIA 32
28029 - MADRID
TEL / FAX : (91) 739 62 71

B BARRIO
DEL PILAR
83,147,132
FRENTE A
LA VAGUADA !!

- * Todo el cómic Nacional y USA.
- * Cómic europeo y erótico.
- * Manga JAPONES y Anime.
- * Revistas y Fanzines (de manga y comic-book)
- * Posters y Merchandising.
- * Películas de Manga Video.
- * Video-Juegos de Super-NES y Mega Drive.
- * Wargames y Temáticos
- * Rol Nacional y USA.
- * Figuras de Plomo de las mejores marcas.
- * **LO TENEMOS TODO DE GAMES WORKSHOP : VEN Y LO COMPROBARÁS.**
- * Material escénico para Dioramas y complementos.

Y MUCHO MAS ...



**SERVIMOS
PEDIDOS POR
CORREOS**
**Mándanos
75 pts en se-
llos (Gastos de
envío) y recibi-
rás GRATIS
nuestro Catálo-
go AKIRA
1994.**

mandamás de turno será un proscrito. Evitar esta situación es difícil.

Nadie dijo que tener un artefacto mágico de gran poder fuese cosa fácil.

Una cuestión de historia

¿Te hace falta contar con una historia completa cada vez que inventas un artefacto? Puedes tenerla, pero no te es necesaria. Las piedras de luz antes mencionadas no precisan historia, ni influirán en aventuras de alto nivel. Los jugadores no habrán de emplear mucho tiempo en recoger datos e historias acerca de las piedras azules, pero cualquier PJ querrá saber todo lo que pueda acerca de un artefacto poderoso. El DM decide hasta dónde deben saber.

Las preguntas principales que ha de satisfacer la historia de un artefacto son: ¿Cuándo fue creado? ¿Cómo lo hizo su creador? ¿Cuáles son sus poderes? ¿Ha sido utilizado con anterioridad? Si no lo ha sido, ¿por qué? Si fue usado, ¿hubo éxito o fracaso?

Una buena forma de responder a estas preguntas es hacerlo durante la creación del mundo o ambiente. Eso no es siempre posible, con lo que los DM se ven abocados a ir cambiando o rellenando constantemente la historia de su universo, o no tener explicaciones para los porqués de un artefacto.

Conocer la historia de un cacharro importante permite al DM que éste encaje con firmeza en su campaña. Los rumores en el mundo de campaña pueden decirle a los PJ que un PNJ está utilizando un objeto mágico, al igual que las profecías que han oído desde niños. Cuando los PJ se embarcan en una campaña contra el Poder Oscuro, el DM debe preparar algunos oscuros presagios acerca de lo que los personajes van a hacer. Es muy divertido ver a los jugadores, en mitad de la campaña, haciendo corrillos para comentar lo que va suceder a continuación.

El DM determina cuántos artefactos existen en su universo. Cuantos más haya, más historias habrá de pergeñar. Si hay pocos, se reduce la carga de información del DM, y es un sutil método para controlar su equilibrio.

¿Y qué hay del DM sin tiempo para inventar una historia? Olvidalo. Crea el artefacto, piensa en lo que quieres hacer con él, e introdúcelo en la campaña. Cuando un objeto mágico esté recién descubierto y se desconozcan sus poderes, nadie sabrá que un nuevo elemento importante ha entrado en tu universo. Tan pronto como el artefacto se utilice públicamente, quienes tú ya sabes en tu mundo se moverán para conseguirlo. Hasta que se revele el momento crucial, los PJ tienen un as en la manga. Un artefacto sin historia se equilibra mejor con el método de detección.

Magia bajo control

Los problemas en una campaña pueden comenzar cuando el DM falle a la hora de fiscalizar el tipo y cantidad de magia que anda en manos de los PJ. Sin este control, a medida que los PJ corren aventuras, van adquiriendo objetos mágicos de las tablas de la *Guía del DM*, sólo para que éste caiga en la cuenta de que sus personajes tienen excesiva «potencia de fuego». Pronto se hará patente la necesidad de artefactos mágicos más poderosos. Y si el DM no está acostumbrado a campañas de altos vuelos, lo que suele ocurrir a continuación es que, en las siguientes partidas, los jugadores son los que se encargan de todo.

La solución para evitar esto empieza en el diseño del mundo. Si el DM pretende tener artefactos mágicos en su ambiente de juego, entonces las respuestas centradas en los cachivaches mágicos necesitan una respuesta. ¿Qué clase de objeto, si es que hay alguno, pertenece a la campaña? El DM debe decidir cuáles son y cuál es su rango de poder. La decisión se basa en la cantidad de magia presente, en forma de niveles de conjuro, objetos, pertenencias mágicas, etcétera. El *Manual del Buen Mago* (página 65) ofrece tres tipos de ambientes mágicos.

El mundo con poca magia se lleva mejor con artefactos de poder bajo. Los habitantes de este entorno rara vez se dan de bruces con las nobles artes mágicas. El portador de un artefacto medio o alto en poder puede dominar reinos enteros. Un

mundo de magia escasa con cinco o seis objetos de nivel medio-alto puede ser conceptualizado como un universo mágico moderado.

Los que cuenten con una presencia mágica normal pueden tolerar los efectos de uno o dos artefactos de potencia media, y dos o tres de alto nivel. Los de poder justito son considerados como normales en este mundo.

Aquellos universos en los que hay magia excesiva ponen artefactos en manos de los PNJ principales, de las deidades y de los villanos mayores. Los que pertenecen a deidades suelen ser mucho más poderosos que los que utilizan los mortales.

Otra pregunta para el DM es: ¿Pueden los mortales crear artefactos mágicos? Si no pueden, su único origen posible son los inmortales o la creación desde el vacío.

¿Son los artefactos más o menos poderosos que los dioses? Si son más potentes, y los mortales pueden crearlos, entonces los PNJ de mayor rango tienen estrecha relación con los de «arriba». Si los objetos mágicos sobrepasan a los dioses, y los pobres mortales no son capaces de darles existencia, entonces los dioses rigen sobre los hombres (como suele ser normal). Si son menos poderosos que el dios al uso, entonces éste no habrá de preocuparse de la amenaza de un infimo mortal blandiendo un objeto que rezuma magia por todas partes.

¿Cuál es el significado en la campaña de los artefactos?

¿Gira la campaña alrededor de dichos trastos mágicos?

¿Son los artefactos únicamente herramientas muy poderosas para cumplir los fines del portador?

¿Pueden los objetos mágicos asumir la esencia de cualquiera de los grandes poderes, como Evocación, Abjuración, Fuego Elemental, o incluso tiempo y destino? Si esto es así, ¿hasta donde llega ese poder?

Esas preguntas son importantes. Cuando un DM las responde, esas respuestas le dirán como funciona la magia de primera división en el mundo que haya creado.



¡Organizamos partidas y campeonatos!
¡Aprende a pintar con nosotros!

¡Pedidos por correo!
Carátulas de TV, Películas, Maquetas y muchas cosas más...

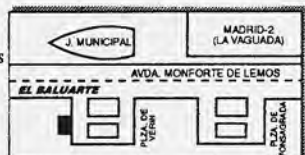
PLAZA DE VERIN, 10
28029 MADRID
TEL.91/ 739 88 31

JUEGOS DE ROL

- Especialistas en Games Workshop
- Rol nacional y de importación
- Figuras y complementos
- Material para dioramas

WARGAMES

- 3W, Abalone Hill, GDV, The gamers ...
- Reglamentos para wargames de figuras
- Figuras de 15 y 25 mm: Battle honours, Essex, Front rank, microtanks ...



El juego más adictivo!

MAGIC

VENTA POR CORREO

NEW-TON

Riera Alta, 8

08001

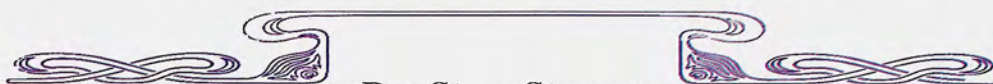
Barcelona

329 34 66

¿CELTA SIN FILTRO?



Objetos celtas, cargados de magia, mito y leyenda



Por Steve Stewart

Ilustraciones de Bob Klasnich

El *Celts Campaign Sourcebook* (*Libro de campaña de los celtas*) de AD&D afirma que «los objetos mágicos son, en comparación, bastante raros en los mitos célticos, pero sí abundantes y muy imaginativos en su variedad». Los objetos mágicos celtas pueden ser raros, comparados con la miríada que puede encontrarse en una campaña típica de AD&D, pero la verdad es que las leyendas celtas están llenas de ellos. La pretendida escasez se debe más al hecho de que, a diferencia de otras culturas, pocos son los mitos

célticos que han sobrevivido.

Sólo hay una categoría de objetos mágicos del folclore celta que no se menciona en el libro citado: las plantas y animales mágicos. Esos seres vivos son ejemplares naturales y ordinarios de su especie, salvo que aportan algún beneficio al comerlos o pueden ser útiles a los jugadores sin alterar en sustancia el equilibrio del juego. Esas plantas y animales tan especiales, junto con objetos mágicos «bastante» más normales, se os presentan en las páginas siguientes.

Como expiación por la muerte de Cian, el dios Lugh exigió a los tres hijos de Tuirenn que recuperasen ocho objetos mágicos. Seis de ellos poseían magia, y son los que se detallan a continuación.



Sabueso de Lorualidhe: Este perro de caza, que una vez perteneció a un rey, tiene la habilidad de rastrear por el olfato sin error posible a cualquier presa. El perro tiene las mismas características que un perro de guerra de inteligencia normal.

En términos de juego, este sabueso puede seguir a cualquier criatura que deje un rastro con un cien por cien de probabilidades de éxito. La lluvia, los olores que enmascaran el rastro y otras condiciones adversas pueden reducir este porcentaje tal y como se indica en la tabla.

La presa cruza una corriente de agua	—20 %
La presa se mueve continuamente en el agua	—80 %
Lluvia	—40 %
Nieve	—20 %
Rastro de la presa falseado (A discreción del DM)	—10 a —60 %
Area muy populosa	—10 %
Por cada cuatro horas que transcurran hasta el inicio del rastreo	—20 %

Cuando los modificadores aminoran la posibilidad de que el sabueso siga un rastro, se debe hacer un tiro de comprobación cada turno para determinar si el sabueso mágico puede cumplir con su cometido.

Los hijos de Tuirenn también utilizaron perros de presa mágicos para seguir el rastro de Cian.

Valor PE: 500



Piel de cerdo de Tuís: Tuís, un rey griego, era el poseedor de este valioso objeto. Cuando se coloca sobre la espalda de un personaje herido, cura 3D8 + 3 puntos de golpe. Estas propiedades curativas pueden ser utilizadas una vez por día. No causa efecto alguno cuando se coloca sobre la espalda de un individuo ileso.

La piel de cerdo tiene también la propiedad de convertir el agua que se filtre con ella en vino de la mejor calidad. La piel puede convertir veinticinco litros de agua en vino al día.

Valor PE: 3.000



Carro de Dobhar: Este carro fantástico pertenecía a Dobhar, rey de Sicilia. Tiene el aspecto de un carro normal, de rica construcción. Pero puede transportar hasta tres personas por tierra a una velocidad de doce metros por asalto, y de nueve por el agua. Dos caballos normales tiran del carro.

Los caballos de tiro deben descansar cada cuatro horas. Cada equino debe hacer por separado un tiro de salvación contra muerte mágica por cada hora, excediendo de cuatro, que haya estado tirando del carro. Si falla el tiro, mueren por agotamiento. El tiro de salvación se hace con un —1 acumulativo por cada hora por encima de cinco. Tira 1D6 para determinar en qué turno de la hora lo(s) caballo(s) mueren. Un solo caballo puede tirar también del carro, pero su velocidad será de 4 en tierra y 2 en el agua.

El carro está también armado con guadañas mágicas en las ruedas, que infligen 1D6 + 2 pg de daño a cualquiera que esté a menos de 60 centímetros del carro a su paso y falle una tirada de Destreza. Quien intente subir al vehículo durante el combate debe sacar un tiro de Destreza, o recibe 1D4 + 2 puntos de daño.

Valor PE: 8.000

Cerdos de Easal: Easal, rey de las Columnas Doradas, tenía siete cerdos mágicos. Estos porcinos tenían la virtud de resucitar una vez consumidos.

Tras comerse los cerdos, su dueño o dueños deben colocar sus huesos al sol para que se sequen, el día posterior a su consumo. Al anochecer de ese día, los cerdos se alzan de nuevo enteros, listos para volver al matadero. Los huesos deben ser colocados al sol al día siguiente de su matanza, o nunca más volverán a la vida. Si no hay sol visible en el cielo, los cerdos no resucitan.

Valor PE: 500 cada uno



Manzanas de las Hespérides: Estas manzanas mágicas nunca se gastan cuando uno las come. Pueden nutrir a un personaje tanto como la comida diaria. Las manzanas vinieron, originalmente, del Jardín de las Hespérides.

Valor PE: 300 cada una

Lanza de Pisear: Esta lanza, que perteneció a un rey persa, posee un gran poder. Parece una lanza ordinaria, sólo que rodeada de llamas. Tiene un +2 a sus tiros de ataque y daño, y confiere a su portador inmunidad al fuego como si éste llevase puesto un Anillo de Resistencia al Fuego. Cuando se acierta en combate con ella, la lanza incendia todo lo combustible, incluidas criaturas vivientes. Las criaturas alcanzadas por la lanza reciben 1D6 puntos de daño por asalto hasta que se extinga el fuego, lo que puede lograrse con medios ordinarios. Un tiro de salvación contra arma de aliento con éxito reduce el daño a la mitad.

Conste por último que las propiedades mágicas de la lanza requieren que se guarde en un barril de agua cuando no se pelea con ella.

Valor PE: 2.000



Los hijos de Don, o los Tuatha De Danann, trajeron muchos tesoros maravillosos a los celtas cuando invadieron y pacificaron los Fir Bolgs. Entre los regalos para la civilización de los hijos de Don estaban la forja de metales, la medicina, la magia y la poesía. También donaron poderosos objetos mágicos.



Lanza de Lugh: Esta arma parece una lanza normal, a excepción del color rojo sangre de su punta. En combate se comporta como un arma +3. Cuando golpea un objetivo, drena 1D6 + 3 puntos de golpe de la víctima y los transfiere a su portador. Este sólo puede ganar hasta 40 pg como máximo por encima de sus puntos de golpe totales: cuando esto ocurre, la lanza está saciada. Esos puntos de golpe fantasma se pierden primero, y desaparecen una hora después de acabado el combate a razón de uno por round. Los pg fantasmas gotean de la lanza en forma de sangre.

Valor PE: 2.000

Caldero de Dagda: Este caldero con grabados está hecho de oro, y lleva la imagen del dios del mismo nombre. El caldero estará lleno de estofado caliente cuando se le encuentre. No importa cuánto se remueva o coma el guiso, el caldero nunca aparecerá vacío. Sin embargo, cuando el caldero haya dado de comer a ciento cincuenta personas en un día, el estofado perderá sus cualidades alimenticias.

El caldero tiene también la inusual propiedad de proveer de rico y alimenticio estofado sólo a los valientes y puros de corazón. Los cobardes y los falsos no obtienen beneficio alguno al comer de él.

Valor PE: 1.000



Espada de Nuada: Esta espada tiene la legendaria habilidad de matar a cualquiera que haya sido golpeado con ella. Este no es el caso en el *AD&D*, pero sigue siendo un arma muy poderosa.

Esta espada larga tiene un bonus de +5 a sus tiros de ataque y daño, y un 20 del dado en el tiro de ataque mata a cualquier criatura alcanzada por ella. La criatura herida por la espada tiene derecho a un tiro de salvación contra muerte mágica para evitar su fin. Un tiro con éxito significa que el blanco encaja el triple del daño normal. Además de ello, una parte del cuerpo queda inútil, como se describe en el *Manual del buen guerrero*. La localización del impacto se determina al azar con la siguiente tabla.

Dado de 20

1-2
3-7
8-11
12-15
16-20

Miembro

Cabeza
Torso
Brazo derecho
Brazo izquierdo
Pierna derecha/pierna izquierda

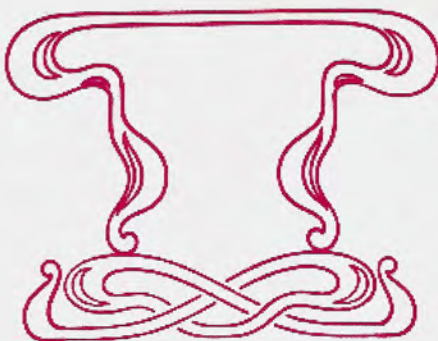
Sólo las criaturas de forma básicamente humana u humanoide son afectadas por la capacidad letal de la espada. Bajo ninguna circunstancia se aplicará esta capacidad a no muertos o criaturas de otros planos.

Valor PE: 10.000



Piedra del Destino: Las propiedades de esta piedra se describen vagamente en el mito. Parece una gema muy valiosa. Cuando está en manos de un druida, predice el futuro como un conjuro de Augurio. Este poder puede utilizarse tres veces al día.

Valor PE: 1.500



Hay otros muchos objetos mágicos en las leyendas celtas. He aquí algunos de ellos.



Cuerno de Dispar Ilusiones: Este cuerno místico parece un vulgar cuerno de caza. El héroe Gereint lo usó para disipar una bruma mágica y otros encantamientos similares. El cuerno puede ser utilizado sólo por guerreros, paladines, guardabosques y bardos.

Cuando es tocado por un personaje de la clase adecuada, el cuerno disipa todas las ilusiones mágicas y nieblas, sin importar el nivel del mago que las creó, en un radio de treinta metros. Sólo una parte de la ilusión precisa ser visible dentro del radio de acción para que el cuerno surta efecto. También anula los efectos de un Cuerno de Niebla u otros objetos mágicos similares. Puede ser utilizado tres veces al día.

Nótese que el cuerno no tiene efecto alguno sobre criaturas invisibles, ni sobre ilusiones ordinarias, como los espejismos.

Valor PE: 2.500

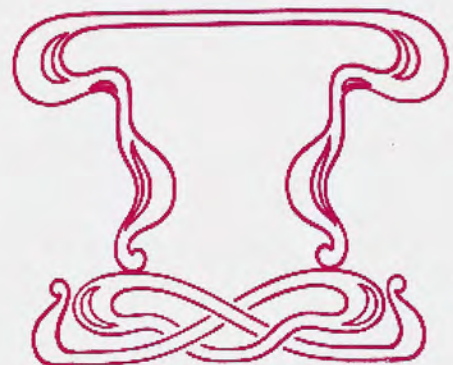


Copa de la Verdad: Este cáliz bellamente decorado tiene la virtud única de romperse cuando se dice una mentira delante de él, y reconstruirse cuando se dice la verdad. El mago Manannan (que a veces es representado como un dios) la poseía, y mostró sus poderes al héroe Cormac. La copa sólo funciona si se dice algo verdadero o falso a tres metros de ella. Tiene cargas ilimitadas.

Valor PE: 1.000

Pozo de las Tierras Mágicas: Este ítem mágico puede adoptar la forma de un lago, manantial, fuente o pozo. Funciona exactamente igual que un Muro de Lluvia (página 38 del *Libro de campaña de los celtas*), excepto que, cuando la lluvia cesa, el personaje descubre que ha sido transportado mágicamente a un lugar secreto al azar. Mallowch, rey de Irlanda, encontró un pozo similar en la leyenda de Branwen, hija de Llyr.

Valor PE: 6.000





Capa de Invisibilidad: Esta prenda parece ser una simple capa de cuero de fina hechura. Tiene las mismas propiedades que un Anillo de Invisibilidad. Cuando se viste, el portador se hace invisible. La invisibilidad permanece hasta que el portador de la capa inicia alguna acción hostil, lo que hace visible al ama con la que se realiza el ataque. El resto de la persona y equipo siguen sin poder ser vistos. Los ataques contra una criatura invisible, pero cuya arma es visible, reciben una penalización de -2 al golpe.

El héroe Caswallawn, hijo de Beli, usó una prenda similar a esta en la historia de Branwen, la hija de Llyr.

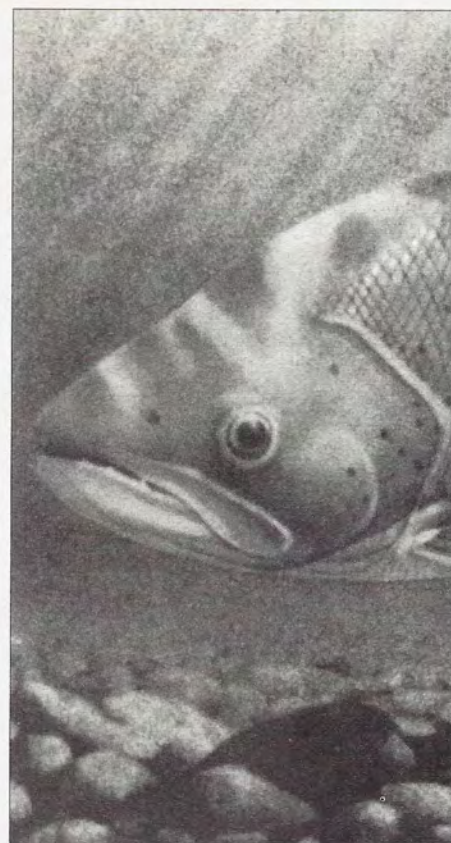
Valor PE: 2.500

Salmón de la Sabiduría: Los celtas consideraban al salmón como una criatura de gran sabiduría. El héroe irlandés Finn logró gran sabiduría comiéndose uno de estos peces, que vivía en el estanque de Fec, en el río Boyne.

Comerse un Salmón de la Sabiduría hace que la puntuación en dicha característica del personaje suba un punto. El incremento de Sabiduría surte efecto de inmediato, en forma de epifanía. Un personaje sólo puede comerse un salmón mágico una vez en su vida, incrementando sólo la Sabiduría. Otros salmones de la misma clase no añadirán nada más al consumidor, aparte de sustento, claro está.

Hay que destacar que un diez por ciento de los Salmones de la Sabiduría incrementan ésta a dieciocho.

Valor PE: 1.000 o 4.000 (el que concede Sabiduría 18)



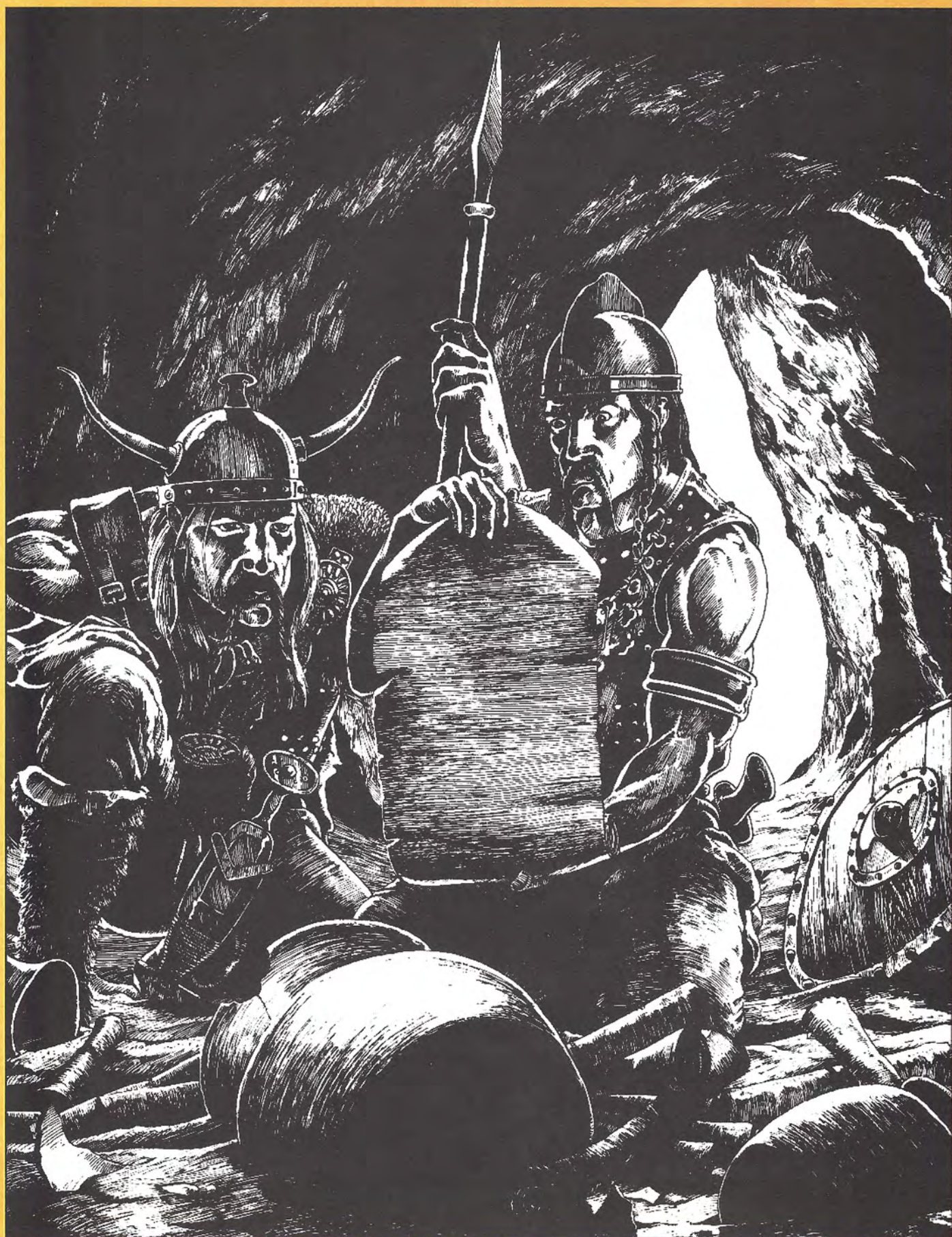
YA ESTAMOS EN LOS MUNDOS DE:



Y AHORA ENTRAMOS EN:



Enriquezca su campaña con tesoros de papel



PAPEL, PAPEL

Por Lew Wolkoff

Ilustraciones de David Kooharian

El grupo se movió con cautela hacia el cofre del tesoro. Los monstruos y PNJ habían sido derrotados, pero siempre existe la posibilidad de las trampas. El ladrón y el mago se movieron lentamente, considerando todas las posibilidades. No vieron nada de qué preocuparse, lo que mosqueó bastante al ladrón. Suspiró con fuerza e introdujo un delgado alambre en la cerradura. Un chasquido, y la tapa se abre para revelar pilas y pilas... de papel.

¡Papel!

¿Algún truco sucio? No, en absoluto. Nadie ha dicho que todo el tesoro no mágico haya de consistir en pesadas piezas de metal o gemas.

Mi primera experiencia con tesoros de papel fue hace unos años, cuando uno de mis personajes estaba en un grupo que debía explorar la casa de un mago, muerto en extrañas circunstancias. (Las moradas de los magos de alto nivel tienden a ser demasiado peligrosas para el gusto de los guardias de la localidad.) Un panel secreto en su escritorio casi nos cuesta perder a nuestro mejor ladrón. En una serie de estantes detrás del panel había algunas bandejas, llenas de trocitos de papel de colores. Ni magia, ni gemas, nada, sólo aquellos papelitos. Entonces uno de los jugadores recordó que el DM coleccionaba sellos. (Sí, el país en el que estábamos era lo suficiente avanzado como para permitirlo.) Se trataba de la colección del mago, y valía al menos sesenta mil monedas de oro. El hechicero, al parecer, tenía planes para salir por pies de la ciudad en caso de que hubiese problemas. Los sellos son mucho más fáciles de ocultar que las monedas.

El trato del grupo con las autoridades era que nos quedaríamos con todo el tesoro que no fuese mágico, sujeto a deducción de impuestos, claro está. Aquellas

estampillas fueron nuestra mayor fuente de ingresos en la aventura.

Esto nos hizo pensar a todos acerca de los tesoros de papel, y muchas de las cosas que se comentan en este artículo las he utilizado más tarde. El papel puede ser muy valioso, un acertijo o la base de una aventura.

Tesoros de papel

El papel moneda no es exactamente el tipo de tesoro que tus jugadores están esperando, pero puede utilizarse en la suerte de mundos medievales tardíos en los que todos solemos jugar. Como que el primer papel moneda apareció en China hace mil años, puede ser apropiado en un universo del Lejano Oriente.

Los mapas y planos pueden ser objetos muy útiles. Imagina que tienes un mapa que muestra el camino más seguro a través de un bosque o dungeon. ¿Y qué tal el plano de un castillo anotado por el constructor, mostrando todas las puertas secretas, habitaciones ocultas y trampas físicas que ha instalado? Por ello, ¿por qué no todos los dungeons grandes habrán de tener, oculto en algún sitio, un mapa detallando la manera de salir y la de entrar, por si se le olvida?

Un mapa del tesoro es una posibilidad muy obvia. Para que sea más divertido, puede tratarse también de sólo una parte del plano. Una de las mitades del plano les lleva al área, pero aún deberán encontrar la localización exacta. O, como ocurre en *Indiana Jones y La última cruzada*, saben la ruta exacta hacia el tesoro, pero no saben dónde comienza (siempre se puede ir a buscar la otra mitad).

Los libros han sido tesoro mágico desde las primeras partidas de D&D. Los libros no mágicos también pueden ser un tesoro. En nuestro mundo real, una Biblia impresa

por Guttemberg vale muchos millones de pesetas. En una campaña, los libros pueden ser valiosos por otra razón: su rareza. En la Edad Media, los libros no eran muy comunes. Un libro manuscrito podía costarle a un escribano muchos años de trabajo. Cincuenta libros eran considerados como una biblioteca de vastas proporciones, y cuando alguien prestaba un libro, pedía otro de fianza a cambio, hasta su devolución.

Un libro puede ser también peligroso. En el Medievo, la Iglesia prohibió una serie de libros, recogiendo y quemándolos. Para un coleccionista, eso hace que uno de esos ejemplares sea insólito y muy valioso. Para aquellos que crean lo que el libro dice (normalmente se trata de una obra religiosa), el tomo puede tener gran valor como artículo de su fe. En ambos casos, alguien pagaría unos buenos duros por una copia, o por evitar que las autoridades sepan que tiene ese libro. En *El nombre de la rosa*, un monje loco mata a varias personas para ocultar que posee un trabajo perdido de Aristóteles (y lo hace, ¡utilizando otro libro!). Al tratado de Aristóteles se le concede gran respeto, pero el fraile piensa que llevaría a la gente a errores religiosos que él no puede tolerar.

Los libros también pueden tener valía por sus ilustraciones. Un manuscrito iluminado es algo muy hermoso de contemplar. Esos trabajos, aunque consistan en una sola página, pueden alcanzar altos precios para un coleccionista. Tiemblo con la idea de aventureros haciendo trozos un libro para venderlo por páginas, pero eso ha ocurrido en la historia.

Los libros pueden reportar mucho beneficio también por la información que contienen. En *The High King*, la última entrega de *Taran el Vagabundo*, de Lloyd Alexander, se han perdido una serie de objetos artesanales mágicos. Sin esta magia, las habilidades del granjero, del herrero y del alfarero —entre otros— parecen perdidas para siempre. Pero Taran ha encontrado libros que pueden enseñarle a la gente esos conocimientos. Ejemplos medievales serían las detalladas notas de algunos aprendices de artista, que explican cómo pintar cuadros con colores poco usuales, o los manuscritos médicos de Avicena (980-1037 DC), que fueron atesorados, recopilados y utilizados durante cientos de años.

Una guía de viajes o un diario de viajero habla de la mejor ruta a seguir en un lugar infestado de monstruos, trampas, etcétera. Pero un mapa puede servir para eso. El valor añadido del libro es que explica cómo se libró de tal trampa, o qué hay que hacer para tratar con los lugareños.

Los investigadores modernos escriben largas notas en cada fase de un experimento. ¿Por qué un mago no puede hacer lo mismo cuando está intentando crear un nuevo hechizo u artefacto mágico? Encuentra esas notas, y tu PJ mago podrá ser capaz (o no) de recrearlo. Por ese mismo motivo, ¿por qué no pueden incluir los papeles de un mago las notas de sus días de estudiante, o las materias que ha estudiado para convertirse en maestro de lo oculto? Esas cuartillas que un mago fue escribiendo a medida que hacía progresos pueden rendir gran servicio a otro hechicero que desee seguir sus mismos pasos. No serán lo mismo que un tomo de magia —que puede conferirte un nivel superior de manera instantánea—, pero valdrán para aprender nuevos hechizos y sacar mayor partido de la experiencia de

juego. Ese material añadirá un bonus a los tiros para aprender un nuevo conjuro, o añadirá un porcentaje a la experiencia lograda.

Hasta el momento, he estado utilizando la palabra «libro» para referirme a información en papel. Pero un libro no siempre será un volumen de doscientas páginas. Una carta de dos hojas puede describir un nuevo hechizo o detallar la localización de un tesoro. Un folleto religioso prohibido puede contenerse en un solo folio. Una descripción de la enfermedad de Munge, que incluye un tratamiento adecuado puede extenderse diez páginas (la enfermedad de Munge es una dolencia rara y legendaria, que hace que se te caigan los sobacos).

Una carta también puede contener personal información: una declaración de amor entre dos miembros de facciones rivales; la oferta (o aceptación) de un soborno para traicionar a un monarca... De aquí pueden surgir muchos módulos (Véase *Romeo y Julieta*, o la historia de Benedict Arnold). Tu grupo encuentra una de esas cartas. ¿Se ofrecen a devolverla, quizás a cambio de una recompensa? ¿Intentan el chantaje, la entregan a las autoridades o la subastan al mejor postor? Si se les envió expresamente a recoger la carta, ¿quién fue? ¿Por el autor, el beneficiario, o por un enemigo de ambos?

La información también puede contar con el factor tiempo. Una carta que detalla un asesinato el día 28 del mes puede ser muy valiosa para la víctima el día 27, pero no le servirá de mucho el 29.

El papel también puede cobrar importancia no por lo que haya escrito en él, sino debido a quién lo escribió. La gente ha coleccionado autógrafos desde hace mucho tiempo. Si un autógrafo es valioso, entonces una línea o dos de escritura encima de la rúbrica pueden serlo más aún. O sólo un poco. En términos modernos, un autógrafo de Lincoln es valioso; una carta suya hablándole del tiempo a un amigo lo es más; y una nota a ese mismo amigo comentando algún hecho histórico puede ser ya el sùmmum. Si en tu mundo hay coleccionistas de autógrafos (o historiadores), estas cosas pueden tener su valor.

El arte sobre papel (opuesto a la pintura en madera o lienzo) también puede tener su precio. Se cuenta de Pablo Picasso que una vez quiso un armario de madera un tanto especial. Fue a ver a un carpintero y le explicó lo que quería. El hombre no parecía entenderlo. Finalmente, Picasso cogió un trozo de papel e hizo un esquema de lo que deseaba. «Seguro, puedo hacérselo», dijo el carpintero. «¿Cuánto va a costarme?», preguntó el pintor. «Basta con que me firme ese esquema», contestó el hombre. Los coleccionistas de arte, que existen de una manera u otra en casi todos los mundos de juego, quizá deseen aceptar ofertas similares.

Documentos

He dejado aparte una amplia categoría de tesoro en papel escrito. Es lo que llamo tesoro «legal». Consiste en todos los documentos legales y «cuasilegales» que tienen valor para la persona que los posee.

Las cartas de crédito datan al menos de hace mil años. Un mercader viajero no querrá llevar encima grandes sumas de dinero. En vez de eso, llevará una carta del banquero local a otro en destino. La carta se basaría en un acuerdo entre ambos, y serviría para darle al

mercader el dinero estipulado en ella. El comerciante puede utilizar ese dinero para sus gastos o para comprar mercancías que llevar a otro lugar. Cuando las haya vendido, deposita el dinero en casa del cambista o banquero de esa ciudad, y lleva una carta de crédito al banquero de su villa natal. También puede crear una cuenta, para que él o sus agentes puedan utilizarla en futuros viajes.

Imagina ahora que tu grupo encuentra esta carta en el escondite de un ladrón:

«A la Casa de Grimwood: El portador de esta nota es el mercante Anselmo de Aguaquieta. Manteniendo el acuerdo entre nuestras dos casas, se le extiende crédito a tu cargo por cualquier cantidad, hasta un máximo de 10.000 monedas de oro.

Firmado: Luigi Meglin, de la Casa Meglin»

Si los PJ saben que la Casa de Grimwood es una entidad monetaria de la ciudad de al lado, quizá vean que tienen oportunidad de hacerse con diez mil monedas de oro. A no ser, por supuesto, que Anselmo sea conocido del beneficiario de la carta. En ese caso, pueden buscarse muchos problemas. ¿Usan la nota? ¿Y qué pasará si lo hacen?

Los indultos, especialmente los de propósito general, pueden servir de mucho incluso a un grupo de alineamiento legal. Al final de la versión filmica de *Los tres mosqueteros*, el cardenal Richelieu ha capturado a los mosqueteros, y quiere ajusticiarlos por matar a sus hombres. D'Artagnan escribe una carta falsa firmada por Richelieu (como primer ministro de Francia). La carta dice que su portador «ha hecho lo que ha hecho por orden mía (de Richelieu) y por el bien de Francia». Esa carta excusa a cualquiera de cualquier cosa, y Richelieu se ve obligado a dejarles en libertad. En un mundo de juego algo diferente, la licencia para matar de James Bond tiene un funcionamiento similar. Ambos documentos son indultos generales que permiten al portador hacer lo que desee sin miedo a represalias.

En otro momento de *Los tres mosqueteros*, Richelieu ofrece a D'Artagnan una versión diferente del tesoro legal, un nombramiento como oficial de la guardia personal del cardenal. Tal documento —con el nombre del personaje en él— podría permitirle lograr alojamiento, armadura, armas y salario (el personaje debe realizar las tareas propias de su rango si quiere conseguir estos extras). Una posición lo bastante encumbrada permitiría al portador tener una casa, caballos, suministros y sirvientes. Puede ser tratado como un miembro de la aristocracia local, o granjearse el respeto —o el miedo— de sus conciudadanos.

Como ejemplo, puedes ver la película *Inspector general*. Un gitano vagabundo es confundido con un inspector de Napoleón por el loco concejo de una ciudad. Duerme en casa del alcalde, viste el uniforme de jefe de la Policía y se le da acceso al tesoro de la ciudad. (Por suerte para la ciudad, se trata de un hombre honesto.)

Las escrituras y contratos son cosas maravillosas. Pones tu nombre en el lugar adecuado, y puedes reclamar cualquier cosa que ponga en el papel: un rico trozo de tierra, un edificio en la mejor parte de la ciudad... (Las hipotecas funcionan de la misma manera.) Por supuesto, reclamar las propiedades de ese PNJ cuyo

tesoro acaba de ser rapiñado por el grupo puede hacerles ricos, o hacer que les detengan.

Cuando un arriendo de tierras o una propiedad feudal estaba en disputa —como solía ocurrir a menudo en la Edad Media—, quien pudiese presentar una escritura solía ganar el pleito. Estos contratos solían estar bien escondidos, pero pueden perderse, ser robados o destruidos. Los monasterios y abadías guardaban a veces copias por seguridad. Un grupo de aventureros invade un monasterio o castillo en busca de un contrato. ¿Intentan recuperarlo para el legítimo dueño, o robarlo o destruirlo por orden de un falso demandante? ¿Saben quién es quién? (Mantener papeles legales fuera del alcance de los malvados es un recurso muy usado, desde el teatro romano a los hermanos Marx. ¿Por qué no puedes robar —perdón, quise decir «copiar»— el mismo escenario?).

Casablanca es difícilmente una película fantástica, aunque algunos de sus elementos pueden utilizarse en juegos de rol muy diversos. Reducida a su esencia básica, la película trata de la búsqueda de un tesoro legal: cartas de tránsito. Estas cartas, rellenas y firmadas de forma adecuada, permiten a quien las posea salir de la ciudad (y del territorio francés adecuado) camino de España. Permiso para cruzar fronteras cerradas en tiempo de guerra. Dos hombres mueren por conseguirlas, y otro ofrece veinte mil dólares a quien sabe que las tiene (pero no lo puede probar). (Nota: el equivalente a veinte mil dólares en 1941 hoy día sería posiblemente cinco veces más). En una partida, los PJ podrían vender las cartas a un comprador ansioso, utilizarlas para ellos mismos o guardarlas para un uso posterior. Por supuesto, las autoridades andan buscando dichos documentos. ¿Las devuelven los PJ por la recompensa, o las esconden y esperan no tener que dar explicaciones acerca de por qué llegaron primero?

Un último tesoro legal es un conjunto de documentos de identificación. Este puede constar de papeles formales: un certificado de nacimiento, certificado de pertenencia a un gremio, que permite identificar al individuo y darle el derecho de ir a un sitio determinado o desarrollar cierta actividad. Puede tratarse de una carta de la familia, un recorte de un periódico, etcétera. En la película *El hombre que no estaba allí*, agentes británicos colocan un resguardo de lavandería en el bolsillo de un cadáver que se suponía que era un correo con órdenes secretas. Eso puede ser útil para cualquiera que desee que no se conozca su identidad: un espía en misión, alguien que intenta escapar de las autoridades (o de sus enemigos), o simplemente alguien que quiere que le dejen en paz. Ese papel puede utilizarse también como prueba de la muerte del individuo. Los socios o familiares de esa persona pueden estar dispuestos a pagar bien por la prueba de esa muerte, ya que así pueden repartirse su dinero, su mujer puede volver a casarse, etcétera.

A estas alturas, podéis tener la idea de que cuando mis jugadores encuentran algo conmigo de máster, siempre se trata de un trozo de papel. Esto no es totalmente cierto. Hay bastantes gemas y monedas repartidas en mi universo de juego. Pero hay muchas otras cosas. El tesoro de papel es flexible. Puede ser la recompensa al final de una aventura, o el punto de arranque de una nueva. Creo que la gente con la que juego disfruta con estas cosas, porque a todos nos gusta, en el fondo, encontrar un pedacito de algo interesante.



TESOROS INSIGNIFICANTES

Objetos ordinarios que hacen extraordinario a un tesoro

Por Halina Adamski

Ilustraciones de P.L. Wolf

Tabla 1
1D20

1-6	Comida, tabla II
7-10	Plantas y animales, tabla III
11-13	Adornos, etcétera, tabla IV
14-19	Objetos varios, tabla V
20	Notas crípticas, tabla VI

«Registramos los bolsillos, bolsas y mochila del goblin. ¿Qué encontramos?»

«Bueno, el más grande —suponéis que se trata del líder—, lleva una moneda de oro y seis de plata. El resto sólo llevan tres monedas de plata.»

Tabla II: Comida
Dado de 6

1-2.

Dado de 10

1. Una manzana marchita.
2. Un puñado de judías secas.
3. Una bolsita con hojas de té (50 por ciento de que esté usada).
4. Una bolsa de frutos secos.
5. Cáscaras de nuez.
6. Una galleta mordisqueada.
7. Migas de galleta y una cucaracha muerta.
8. Una masa pegajosa de algo rosa, con olor dulce (cuesta sacársela de los dedos, el pelo o la ropa; si se mastica, pueden hacerse globos, pero hay un 10 por ciento de contraer una enfermedad).
9. Un diente de ajo.
10. Un trozo de caramelo seco y pegajoso.

3-4

1. Una corteza de queso seca.
2. Una rebanada de pan duro.
3. Una rebanada de pan mohoso.
4. Un puñado de nueces.
5. Un trozo de carne o pan pasados, cubierto de gusanos o moscas (a elección del DM).
6. Un envoltorio aceitoso con un trozo de pescado ahumado.
7. Un chorizo mordisqueado.
8. Piel de naranja, plátano u otra fruta.
9. Una lata con la etiqueta «Gusanos podridos con chocolate» (el contenido de la lata está muerto y es inofensivo).
10. Una masa verdoso-azulada que huele a perro muerto (en el centro pueden verse restos de queso).

5-6

1. Un paquetito con sal o pimienta.
2. 1D6 recipientes pequeños (útiles para el té o polvos pica-pica).
3. 1D6 moras (75 por ciento de que 1D4 estén chafadas).
4. Un cuenco pequeño de madera con restos de tocino y judías pegados.
5. Una botellita con una etiqueta que reza «Salsa real del Dragón Rojo», llena de un líquido rojo (que pica cantidad).
6. Una jarrita con la etiqueta «miel» (medio llena, colmena incluida).
7. Una bolsa de guisantes secos.
8. 1D6 pociones-botellitas llenas de líquido (cada una contiene un licor o cordial diferente, valor 1D3 mp cada una).
10. 1D10 objetos pequeños, rojos y traslúcidos, de textura gomosa, con forma de aventureros (magos, ladrones, sacerdotes, guerreros) y sabor a fresa.



Vacía tus propios bolsillos durante un momento. ¿Qué es lo que llevas encima? Algo de dinero, la mitad de una entrada para el cine, la cuenta arrugada de la última tienda de rol que visitaste, algunas pelusillas y, ¡oh, sorpresa!, el dado de diez que pensabas que habías perdido. No deja de ser extraño que un monstruo como el goblin tenga los bolsillos tan limpios...

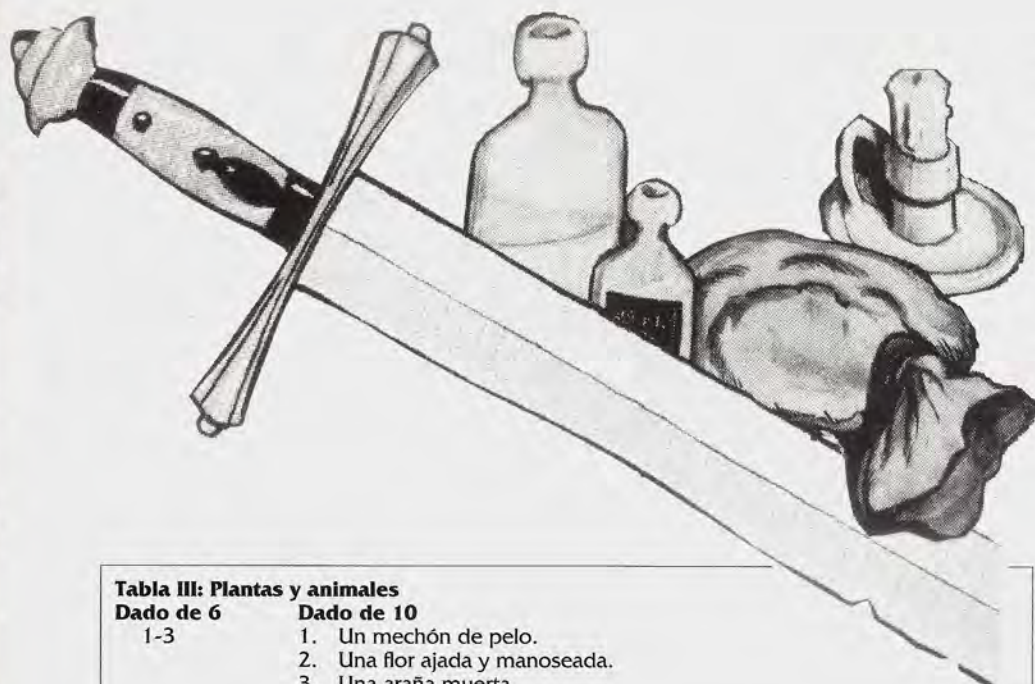


Tabla III: Plantas y animales

Dado de 6

Dado de 10

1-3

1. Un mechón de pelo.
2. Una flor ajada y manoseada.
3. Una araña muerta.
4. Una tijereta, ciempiés u otro bicho vivo.
5. Un poco de musgo seco (ideal para encender fuego).
6. Un saltamontes muerto.
7. Una margarita a la que le faltan dos pétalos.
8. Un envoltorio muy bien doblado, que contiene una bonita mariposa, muerta.
9. 1D8 plumas.

4-6

1. 1D8 moscas sin alas.
2. 1D6 luciérnagas muertas (20 por ciento de que sigan brillando durante 1D4 rounds).
3. 1D8 piñas pequeñas.
4. Una «camisa» de serpiente (5 por ciento de que esté intacta).
5. Un paquetito que contiene un poco de estiércol.
6. Una bolsa de tela con 1D4 hojas de té.
7. Un puñado de hojas y ramas.
8. Una pata de conejo (50 por ciento de que esté teñida de color vivo).
9. Una rana muerta.
10. 1D3 ratones vivos en una jaula de metal.

Tabla IV: Adornos, etcétera

Dado de 6

Dado de 10

1-3

1. Una lata de cobre, la tapa pulida como un espejo, llena de polvo de color y un pincelito.
2. Una botellita con líquido oscuro (50 por ciento de que lleve una etiqueta que diga «Vorgadem Anti-Canas»).
3. Una sarta de cuentas de cristal (se rompen al examinarlas).
4. Un frasquito con líquido amarillo, que huele fatal (perfume barato, 50 por ciento de que esté etiquetado como «Eau de Troll»).
5. Un cepillito y una lata de cera para el bigote.
6. Un anillo de plata roto con una piedra cascada (valor 1 mp).
7. Un botón de hueso con restos de hilo de colores.
8. Un pendiente de bisutería, suelto (no tiene valor).
9. Un pañuelo (limpio).
10. Un pañuelo (con iniciales bordadas).

4-6

1. Un pañuelo (usado).
2. Una máscara negra que cubre media cara.
3. Un brazalete fino de cobre con cascabeles (valor 1 mp).
4. Una liga de encaje adornada con rosas de satén.
5. Un par de calcetines húmedos y sucios.
6. Un par de medias de seda muy finas (75 por ciento de que estén llenas de agujeros y carreras).
7. Una cajita rectangular con pintura para ojos.
8. Un jarrete de terciopelo bordado, muy sucio.
9. Una peluca (el DM decide color y peinado).
10. Una pieza de tela de un metro de largo.

Llenar los bolsillos de los PNJ con algunas chucherías hace a los monstruos más reales, y a su tesoro, menos mundano. Pensemos en un típico espantajo; puede que tenga ocho monedas de cobre, catorce de plata y dos de oro. ¿Y qué? Añade una margarita a la que le faltan dos pétalos (le quiere... no le quiere). «Guau, pobre chaval, no tuvo suerte ni en el amor ni en la guerra.» Sin comerlo ni beberlo, tienes un monstruo con personalidad.

Los tesoros insignificantes no son para avanzar la trama o darles pistas a los PJ. ¡Ni hablar! Usalos como cebos para volver locos a los jugadores. ¿Qué cerradura abre la llave de aquel minotauro? ¿Quién es la «Gargolina» que menciona la nota del ogro? Por supuesto, algunos objetos pueden ser utilizados como punto de arranque para nuevas aventuras. Pero no usándolos de esta forma todo el tiempo, el DM le da a los jugadores una visión de un universo de campaña mayor y más realista, donde todo afecta directamente o es afectado por los PJ.

He utilizado el sistema expuesto en mi propia campaña durante dos años. A mis jugadores les encanta. Los bolsillos y mochilas de sus jugadores están llenos de cosas raras. Esos tesoros dan pie a mucha interacción de rol. «¿Galletas? Las guardo antes de que el halfling les ponga la mano encima.» «Gorg, ¿de verdad es ese tu color favorito?»

De vez en cuando, estos objetos pueden ser de utilidad. Algunos pueden servir como componentes de un hechizo, pero ¿qué pasaría si el archienemigo de los PJ resbalase a causa de una pastilla de jabón estratégicamente colocada? Imagina a un PJ ladrón intentando despistar a un guardia, y poniéndose la peluca y el perfume barato para pasar por una doncella de la reina. Véndeles a los PJ un bote que haga aguas, pero permíteles que se salven del hundimiento gracias a un pedazo de chicle.

Las tablas están pensadas atendiendo a la simplicidad. Tira 1D20, 1D6 y 1D10, y consulta la tabla. Puedes poner cuantos objetos «inútiles» quieras de las tablas, pero uno o dos por cada monstruo y un máximo de diez por manada sería más que suficiente. Aunque están pensadas para un juego de rol de fantasía, con un poco de trabajo pueden adaptarse para utilizarlas en juegos tan dispares como *La llamada de Cthulhu* o *Shadowrun*. Basta con que añadas un encendedor desechable, un par de clips o un bote de laca.

El DM es libre de añadir lo que desee a las tablas, especialmente en el apartado de «Notas crípticas», para que no aparezcan más de una vez. Usar dados de seis y de diez en lugar de cien facilita al DM el expandir las tablas en bloques de diez.

Ahora volvamos a registrar los bolsillos del goblin:

«El primero lleva tres monedas de plata y unas cáscaras de nuez. El segundo, tres monedas de plata pringosas y una rezumante redoma de aceite. Os ponéis las manos perdidas. Del bolsillo del tercero sacáis un pañue... Sí, y parece que está usado.»

Tabla V: Objetos varios**Dado de 6****Dado de 10**

- 1
 - 1 1D6 bloques pequeños de madera pintada
 2. Un par de dados cúbicos de hueso
 3. Seis dados de hueso de extraña forma
 4. Aguja e hilo
 5. Dos anzuelos con algo más de metro y medio de sedal
 6. Pedernal y chisquero
 7. Una calabaza pintada
 8. Un sacacorchos.
 9. Una botellita (10 por ciento de que lleve etiqueta «Polvo de Hada») con purpurina (mica y arena coloreada).
 10. Un pedacito de jabón.
- 2
 1. Una muela de afilar.
 2. 1D6 bonitos guijarros (sin valor).
 3. Una llave de bronce (no se sabe para qué cerradura).
 4. Una carta de baraja, un as de piedras.
 5. Tres discos de madera pintados de rojo.
 6. Un silbato de caña.
 7. Una miniatura de plomo representando un aventurero (25 por ciento de que sea guerrero, mago, ladrón o clérigo).
 8. Un frasco de cristal roto (Tiro de Destreza, o el PJ recibe 1 Pg).
 9. Un pequeño rectángulo de cobre con una serie de números grabados; unas runas dicen algo así como «Waterdhavian Express: No salga de la madriguera sin ella»
 10. Un libro de plegarias (deidad a elección del DM).
3.
 1. Una labor de ganchillo empezada, con su aguja y una madejita de hilo.
 2. Un trozo de cuerda con un nudo.
 3. Una cuerda de arco rota.
 4. Un calcetín rojo en el que hay un trozo de carbón
 5. Una caja de talco blanco, etiquetado «Anti-Cante Pinrélico Vorgadern».
 6. Un rollo de alambre de cobre (suficiente como para atar las manos a alguien).
 7. Una varita de incienso a medio quemar.
 8. 1D8 canicas de barro en una bolsa negra.
 9. Un dardo.
 10. Una copa de cuerno (aún huele a cerveza).
4.
 1. Una ampolla goteante de aceite para espadas.
 2. 1D6 piezas de ajedrez toscamente talladas.
 3. Un mechón de pelo atado con una cinta.
 4. Un osito de trapo hecho trizas.
 5. Un trozo de tiza.
 6. 1D3 clavos.
 7. Un puñado de arena.
 8. Un retal de cuero.
 9. Una pluma de escribir rota.
 10. Una pipa y un poco de tabaco.
5.
 1. 1D4 cabos de vela, que dan dos rounds de luz cada uno.
 2. Un puñado de pelusillas.
 3. Una venda ensangrentada.
 4. Una ficha de madera («Vale por un trago gratis en Las Entrañas de la Tierra»).
 5. Una moneda de cobre medio doblada (valor real, un mc).
 6. Una punta de flecha atada a un palo roto.
 7. Uñas cortadas.
 8. Una cajita que contiene un ungüento blanco fétido (50 por ciento de estar rotulada como «Aceite Curativo de Mofeta Vorgadern»).
 9. Un rollo de cuerda (1D4 metros de largo).
 10. Un retrato en miniatura de un miembro muy atractivo de la misma raza, pero de sexo opuesto, del portador.
6.
 1. Un peine de concha roto.
 2. Una vela ahuyenta-mosquitos.
 3. Una barra de cera para lacre.
 4. Un trozo de papel con unos cuadros dibujados.
 5. Tres metros de cuerda con nudos cada treinta centímetros.
 6. Una cestita de mimbre.
 7. Unas gafas con los cristales rotos.
 8. Una vejiga de cerdo que lleva pintado el mensaje «Feliz natalicio».
 9. Una pequeña rienda de cuero, de la que cuelga un medallón de bronce con el nombre «Sultán» grabado.
 10. Un tenedor de metal retorcido.

Tabla IV: Notas críticas

Las notas pueden estar escritas sobre cualquier material (grabadas en cuero, cinceladas en piedra), pero la mayoría lo están sobre pergamino o tela. Pueden estar en cualquier condición (bien dobladas, arrugadas, medio rotas, manchadas de sangre, sobadas, etcétera).

Dado de 6

1-3

Dado de 10

- 1-3
 1. «Cárgate al primer tipo que veas después del pozo».
 2. Una carta medio escrita a una dama.
 3. «Triia Redbunting, Calle de las Espadas 4, Aguaprofunda».
 4. Un dibujo a tiza de colores de un dragón rojo.
 5. «Nos encontraremos en el puente a medianoche».
 6. «Cena y Espectáculo en Dareena's».
 7. Una agenda de citas.
 8. «Gargolina te está buscando».
 9. Un panfleto religioso (75 por ciento de que sea de deidad enemiga o rival de la del PJ).
 10. «Harina, huevos, un barril de arenques, diez yardas de tela de la Viuda Othry's, rosa o amarilla, un ronزال nuevo para la mula...» (Una lista de la compra).
- 4-6.
 1. Una nota destrozada. Lo único que puede leerse es «Tesoro demoníaco».
 2. Un panfleto con cotilleos locales.
 3. «Probaré con el polvo amarillo».
 4. La nota contiene 1D4 chistes o chanzas estúpidos, que el DM debe determinar.
 5. «Tres pasos a la derecha. Tres pasos hacia delante. Cinco pasos hacia atrás. Cinco pasos hacia adelante.» (Son instrucciones de baile, pero pueden tomarse como la pista de un tesoro.)
 6. Una receta para hacer «Gusanos de Tierra con Chocolate a la Marinera».
 7. Un testamento y «últimas voluntades».
 8. El árbol genealógico del PNJ.
 9. «El objeto en cuestión está en el molino.»
 10. La letra de una canción (15 por ciento de que tenga que ver con una misión anterior de los PJ).

Shadowrun™ es marca registrada de FASA Corp.

La llamada de Cthulhu™ es marca registrada de Chaosium Games.

Advanced Dungeons & Dragons™

2ª Versión



Si no los encuentras en tu proveedor habitual, puedes solicitarlos por correo utilizando el CUPON ADJUNTO



GUÍA DEL JUEGO DE ROL



GUÍA BÁSICA DEL JUEGO DE ROL



MANUAL DEL JUGADOR



PANTALLA DEL DUNGEON MASTER



COMPENDIO DE MONSTRUOS VOL. UNO



EL DESAFÍO DEL GUERRERO



GUÍA DE ARMAS Y EQUIPOS



RELATOS DE LA LANZA



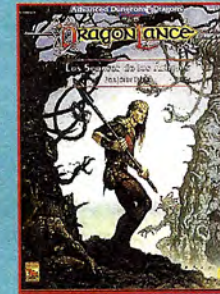
GUÍA DEL DUNGEON MASTER



COMPENDIO DE MONSTRUOS APÉNDICE I (AL VOL. UNO)



CLÁSICOS DRAGONLANE VOL. UNO



LOS SEÑORES DE LOS ÁRBOLES



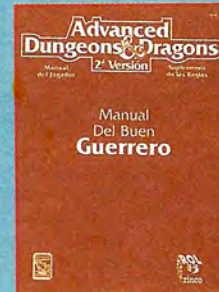
ELFOS SALVAJES



SEÑORES DE LOS ROBLES



HOJAS DE DATOS DEL PERSONAJE



MANUAL DEL BUEN GUERRERO



COMPENDIO DE MONSTRUOS VOLUMEN DOS



TIEMPO DEL DRAGON



TOMO DE MAGIA



SOL OSCURO



MANUAL DE LOS PODERES PSIONICOS



LIBERTAD



CLÁSICOS DRAGONLANE VOL. DOS



NUEVOS COMIENZOS

SPELLFIRE

«La ciudad de Waterdeep está siendo atacada por Lolth, la diosa drow. A causa de obligaciones contraídas en el pasado, el mago Elminster se apresta a echar una mano para defender la ciudad. Ante la puerta de las murallas, se atreve a hacer lo que otros no osan, y ordena a la reina-araña que retorne a su reino subterráneo.

Sintiéndose insultada por el descaro del hechicero, Lolth invoca a los thri-kreens para que apoyen su vil causa, pero antes de que lleguen, Elminster ha convocado a los treants de Granbosque para mantener la línea de defensa.

«Lolth, en una sucesión de demolidores ataques, invoca a los ejércitos de Bloodstone, a la Legión de Hierro, a una bandada de pteranodontes e incluso, en contra de su voluntad, a un noble djinn. Esos nuevos aliados pare-

cen haber inclinado la balanza de parte del mal. Aguaprofunda es destruida y queda sembrada de ruinas, pero Elminster, sonriendo, saca el as que guardaba en la manga: el Espíritu de la Tierra, que retorna a Aguaprofunda su prístino esplendor y hace huir a Lolth... de momento».



Esta escena es una de las muchas posibles que pueden darse cuando juguéis a *Spellfire*, el nuevo juego de cartas de TSR, y que Ediciones Zinco publicará en breve en su versión castellana. «El viejo zorro nos la ha vuelto a dar con queso», pensará más de uno, después del mucho tiempo que llevo haciéndome el tonto cada vez que alguien me pregunta si íbamos a editar *Spellfire*. Pido disculpas si mi natural discreción ha molestado a alguien. Tras el apocalíptico éxito cosechado por *Magic: The Gathering*, de Wizards of the Coast, sólo era cuestión de tiempo que TSR lanzara al mercado su propia versión, apoyada en su juego-insignia. Los rumores corrieron como la pólvora, y cada uno hizo las quinielas que quiso. Como suele ser norma en esta casa, ya que no nos gusta montar castillos en el aire ni lanzar aleluyas antes de tiempo, se apeló al «silencio de los cordeiros». Las negociaciones, puedo asegurarlo, no fueron cosa fácil. Y sólo ahora, cuando el *Spellfire* en castellano es una realidad, os lo presentamos orgullosos para que vosotros opinéis si son ciertas todas las cosas buenas que de él se cuentan.

Para aquellos de vosotros que no sepan de qué va la película, os diremos que *Spellfire* es un juego de cartas coleccionables, que se basa en el material creado para el AD&D pero que es totalmente independiente de éste, y se puede jugar por separado. El elemento principal de juego es una baraja de cincuenta y cinco cartas para cada jugador. Las cartas son de diversos tipos: monstruos, hechizos, reinos, campeones, objetos mágicos, etcétera. Mediante unas sencillas reglas, permiten representar apasionantes combates de magia y brujería para lograr la conquista de nuevos reinos y la destrucción del contrario.

Las partidas son rápidas y furiosas, y pueden jugarse en prácticamente cualquier parte, desde la mesa de un bar a un rincón en el patio a la hora del recreo, pasando por las instalaciones del club o la mesita de café del salón de casa. La vertiente coleccionable de las cartas también es atractiva, ya que éstas se pueden intercambiar, apostar, etcétera. Cuantas más cartas poseas, más facilidad tienes para crear barajas más poderosas, pero ándate con ojo. Nunca sabrás qué cartas lleva el contrario; el azar y una baraja mínimamente surtida pueden hacer que un principiante gane sin demasiados apuros a un jugador experimentado: más emoción no se puede pedir.

Spellfire se presenta en un «set» básico, que consta de dos barajas de cincuenta y cinco cartas, cada una en su caja, con lo que dos personas pueden comenzar a jugar con ellas al momento. A medida que los jugadores coleccionan más cartas, pueden hacer que sus barajas sean más poderosas reemplazando las cartas viejas por otras más «cañeras», de las cuatrocientas veinticinco de las que consta la colección

Toda
La Magia
En tus
Manos

Por Francisco José Campos

completa.

En el juego principal hay cuatrocientas cartas. Todas ellas presentan maravillosas ilustraciones de los mejores artistas de TSR: Clyde Caldwell, Brom, Jeff Easley, Tom Baxa, etcétera. De estas cuatrocientas cartas vienen mezcladas al azar, en los dos mazos de los «Deckmasters» o cajas de *Spellfire*, ciento diez. Hay otro grupo especial de veinticinco cartas, del que va incluida una carta en cada uno de los «Booster Packs». Los «Booster Packs» son unos sobres con quince cartas, que sirven para mejorar el rendimiento de las barajas, y que te proporcionan cartas raras o poco comunes para «armar» tu baraja de base de manera asequible.

Todos los elementos que aparecen en las cartas de *Spellfire* pertenecen a los universos de *Dark Sun*, *Reinos Olvidados* y *Greyhawk*, con lo que los habituales del *AD&D* encontrarán cientos de caras conocidas entre ellas. Los que no practiquen el *Advanced* pueden estar tranquilos: no es en absoluto necesario conocer sus reglas para jugar a *Spellfire*.

Cada carta está numerada: 1 de 400, 99 de 400, etcétera. En el caso de la serie especial, la numeración es 1 de 25, 2 de 25, etcétera. Para los aficionados a la estadística, podemos comentar que el alzado de las cartas es el siguiente: hay unas cien cartas raras, cien poco comunes, cincuenta cartas de reinos y ciento cincuenta cartas «corrientes». Lo de común o no común viene determinado por la frecuencia con la que salen las cartas en «Deckmasters» y «Booster Packs». Las veinticinco que sólo salen en los sobres serán cartas comunes. La tasa usual en un «Booster Pack» es de dos cartas raras, cuatro poco comunes, ocho comunes y una de las veinticinco especiales. Por lo tanto, es fácil reunir una baraja «matadora» con sólo un «Deckmaster» y tres o cuatro sobres.

¿COMO SE JUEGA A SPELLFIRE?

La meta del juego es construir seis reinos. Un *reino* es como un país o una ciudad grande de los mundos de *Dark Sun*, *Forgotten Realms* o *Greyhawk*. Estas cartas de reinos son fácilmente distinguibles, ya que muestran porciones de los mapas de módulos y ampliaciones de *AD&D*. El primer jugador que construya seis reinos gana la partida. Las cartas de reinos suelen tener poderes especiales para ayudar a su defensa.

Los reinos no son todos iguales, ya que cada uno tiene sus particularidades y sus ventajas e inconvenientes. Piensa en lo que es no poder utilizar hechizos en un reino como Tantras, que tiene una especial naturaleza antimagia. O descubrir que los crueles reinos de Athas son capaces de defen-

derse por sí mismos sin necesidad de campeones, ya que los habitantes de sus ciudades son tipos duros. Además de las cartas de reinos, las hay de *enclaves especiales*, que actúan como fortalezas o ciudades poderosas. Se unen a los reinos, y sus poderes especiales ayudan a la defensa de éstos. En cada paquete de dos barajas hay unas diez o quince cartas de reinos.

Los *campeones* protegen tus reinos o atacan los de otros jugadores. Estos campeones pueden ser utilizados para atacar o defender en turnos posteriores. Un campeón puede ser un famoso monstruo, mago, clérigo o guerrero de los mundos de *AD&D*. Podrás ver cartas de los reyes dragones, magos como Elminster o Mordenkainen y héroes como Neeva y Rikus.

Las cartas de *aliados* representan a grupos de seres, criaturas de todo tipo, que luchan al lado de tu campeón, pero que deben ser descartadas después de cada batalla.

Los *objetos mágicos*, *artefactos* y *cartas de conjuros* añaden poder a tus héroes. Toda tu magia favorita de *Advanced* puede ser utilizada para ayudarte a lograr la victoria.

También hay cartas de *eventos*, que cambian el aspecto de los reinos y los poderes de los campeones que los defienden. Son poderosos efectos mágicos que mueven montañas, dan fin a titánicas batallas y cambian las vidas de incluso los más poderosos héroes, monstruos o magos.

Con el juego básico de ciento diez cartas, dos jugadores pueden comenzar a practicar el *Spellfire*, pero los más entusiastas y los coleccionistas querrán más cartas para reunir barajas más poderosas. Otros quizá deseen tener barajas compuestas en exclusiva por cartas de *Forgotten*, o de *Dark Sun*. Cuantos más jugadores haya, más divertido es el juego.

Las reglas se incluyen con el «Deckmaster», en un folleto de dieciséis páginas, lleno de ejemplos y diagramas. TSR se ha esforzado mucho para que el diseño del juego sea simple y sus reglas fácilmente asimilables; una vez comprendidas, el juego es rápido y muy emocionante. Hay quien opina que, en contraposición al famoso *Magic: The Gathering*, *Spellfire* peca de excesiva sencillez. Puede que así sea, cada juego es distinto en su planteamiento e intenciones. Pero *Spellfire* posee dos cualidades que pueden hacer de él todo un fenómeno a gran escala. En primer lugar, y lógicamente, está en castellano, con lo que ya no es preciso chapurrear el inglés para jugar con él, como ocurre en el caso de *Magic*. Segundo, su difusión será tan amplia, que podrás encontrarlo prácticamente en cualquier lugar, desde tu tienda de juegos favorita al quiosco del barrio. Muchísima gente que no tiene acceso ahora mismo a *Magic*, por idioma o falta de

disponibilidad, lo tendrá sin embargo a *Spellfire*, lo que es un tanto a su favor.

SPELLFIRE VA DE TORNEO

Uno de los grandes atractivos de *Spellfire* es que no precisa de componentes especiales para practicarlo en modo multijugador, como ocurre con otros juegos similares. Las partidas de cuatro, cinco o seis jugadores no precisan más requisito que cada uno de los implicados posea su propia baraja. Esta posibilidad abre de inmediato otra más interesante, que es la del torneo de *Spellfire*, para jugar en clubes, asociaciones o jornadas de rol. En Estados Unidos se están celebrando continuamente con gran aceptación del público. Por incluir a un mayor número de jugadores, el torneo de *Spellfire* requiere de algunas convenciones adicionales. James M. Ward, redactor de la edición madre de *DRAGON*, propone las siguientes:

Se juega a tres rondas y puede participar cualquier número de jugadores; se requiere de la asistencia de una serie de árbitros para su correcto funcionamiento.

Se empieza a jugar por parejas de jugadores, y el ganador de cada partida pasa a la siguiente ronda. En la segunda fase, se juegan partidas a cuatro jugadores, y los ganadores de cada mesa pasan a la tercera fase.

La tercera fase es con tiempo limitado, a dos o cuatro jugadores, según el número de vencedores de la ronda anterior. El jugador que gane su partida en menos tiempo obtiene el primer lugar, y los siguientes puestos del palmarés se van concediendo a medida que los demás jugadores van ganando sus partidas.

Téngase en cuenta que una sesión de *Spellfire* con dos jugadores puede durar de quince a veinte minutos. Una con cuatro, de treinta y cinco a cincuenta minutos.

Durante el torneo hay dos tipos de juego distintos. El primero utiliza barajas tal y como vienen en los paquetes originales, aunque se permite el uso de un «Booster Pack» para intercambiar cartas con las cincuenta y cinco de la baraja de base. Estos cambios sólo se hacen entre partidas, y por los ganadores de la fase anterior. Los árbitros tomarán nota de las cartas que salen de cada sobre, para que no quede error en cuanto a las cartas que se cambian. El segundo tipo de juego permite a los jugadores elegir la composición de las barajas previamente, a partir de todas las cartas que posean. Estas barajas pueden ser muy poderosas y no son adecuadas para jugar con gente que utilice barajas «vírgenes».

Es vital que haya un árbitro por cada diez jugadores. Esos árbitros habrán de tener absoluta autoridad sobre las reglas y las interpretaciones de las cartas. Recuerda

que una baraja no puede tener más de cincuenta y cinco cartas y que se utilizan todas las reglas explicadas en el folleto de reglas de *Spellfire*.

¿SEMIGIGANTES CONTRA CONTEMPLADORES?

Por si fuera poco todo lo ya comentado, *Spellfire* posee algunas razones más para calificar de acontecimiento de primera magnitud su publicación en España. Siguiendo la pauta apuntada por Zinco en cuanto a la edición de la línea AD&D, *Spellfire* llega a nuestro país, y en nuestro idioma, apenas cuatro meses después de su lanzamiento en EE.UU. Los tiempos en los que había que esperar varios años para disfrutar de un producto de rol en castellano parecen ser ya cosa del pasado, por fortuna.

Además, es la primera coproducción «en serio» de TSR con sus licenciarios europeos, ya que las cartas han sido impresas y manipuladas en Estados Unidos bajo la estrecha supervisión de Ediciones Zinco y la sección inglesa de TSR.

Eso significa que *Spellfire* Edición Española tendrá exactamente la misma calidad que su homónima anglosajona, que no es poco. La única contrapartida a ello es que el tiraje del juego es un tanto limitado por imposiciones técnicas. Por esta razón os recomendaría que, si os acomoda el juego, no optéis por el «Bah, ya me lo pillaré...», no vaya a ser que os quedéis sin.

La traducción al castellano ha corrido, como suele ser habitual, a cargo de Domingo Santos, con lo que la equivalencia con los términos ya establecidos de AD&D queda asegurada. Los diversos «playtestings» que se han llevado a cabo en la redacción de **DRAGON** nos han revelado un juego fácil y adictivo, que si bien no es tan «a muerte y a saco» como *Magic*, ofrece una épica grandilocuente difícil de superar.

En el momento de escribir estas líneas, TSR ya ha anunciado en EE.UU. la salida al mercado de los «Booster Packs» correspondientes a los universos de *Ravenloft* y *Dragonlance*. Seguiremos informando. De momento, ya sabes lo que tienes que hacer para dominar la magia. Llevar permanentemente en tu bolsillo una baraja de *Spellfire*. Y nunca retroceder ante un desafío.



Vasos Flameslayer
Vasos gains 3 levels when fighting monsters.
73 of 400



Mind Flayer
When played, the mind flayer can immediately shift one opposing ally to its own side for that round of battle. The ally loses 1 level.
83 of 400



Staff of Striking
The bonus becomes +5 levels if attached to a cleric. (Off)
95 of 400



Hubadai
Flyer.
85 of 400



Noble Djinni
The opponent cannot play flyers this round and all opposing flyers already in the battle are discarded.
84 of 400



Chariot of Lyxx
The attached champion gains 3 levels and becomes a flyer; all allies can also fly.
159 of 400



Triceratops
Triceratops gains 6 levels when defending Chrlt.
88 of 400



Dwarven Hammer
(Off)
94 of 400



The Black Courser
The Black Courser's level is 8 when fighting dragons or undead.
80 of 400



Arms of Iuz
Any champion defending the attached realm can cast cleric spells.
143 of 400



Arms of the Great Kingdom
All undead allies of this player are doubled in level, whether attacking or defending.
145 of 400



Flameblade
(Off)
97 of 400

¡HUYE DE SEATTLE COMO PUEDAS!

D
N
A / D
O
A

Te creías que iba a ser un trabajo fácil:
robar unos datos y cobrar la recompensa...
Pero has perdido el botín y te pisan los
talones; tu única escapatoria es a través
del oscuro laberinto del bajo mundo Orco,
en las cloacas de la ciudad...

Un módulo para

FASA
CORPORATION



JUEGOS ROL
ediciones Zinco

«But then, I don't like the idea of bullfights, either.»
Lester Smith

«Pues a mí, los rodeos de los cowboys siempre me han parecido una estupidez.»
Ricard Ibáñez

«Pero, vamos a ver, ¿en el fondo no se trata de lo mismo?»
Miguel Aceytuno

«Cross-over» para *Advanced Dungeons & Dragons* (niveles 3 o 4) y *Aquelarre* (Pj con escasa experiencia). Para jugarlo con las reglas de *AD&D*, el Dj deberá leer los textos en cursiva. Si por el contrario se usan las reglas de *Aquelarre*, leer los textos en negrita. Los textos normales son comunes para ambos sistemas.

AVISO A NAVEGANTES

Este módulo intenta dar respuesta a aquellos rancios jugadores que, una vez expuesta la idea de mestizaje de dos juegos reconocidos, dijeron: «Eso no se puede hacer.» La modesta intención de los autores es demostrar que entre ambos reglamentos no hay tanta diferencia. Las capas podrán ser de armiño o de piel de conejo, pero la voluntad de supervivencia es siempre la misma. «Made in Hollywood» (*AD&D*) o «Spaghetti-Western» (*Aquelarre*), el destino sigue estando en tus manos. La CIA quería hacer algo muy especial e inaudito, y cree haberlo conseguido. Aún así, ya estamos resignados a las eventuales críticas que surgirán por lo peregrino de la idea. Se recomienda para másters y jugadores ya bregados, porque su mezcla de conceptos puede marear (o escandalizar) al más pintado. La partida ideal sería a dos mesas, con el mismo número de jugadores en ambas, un máster de *Aquelarre* en una y de *AD&D* en otra, jugando cada una su sección del módulo. En los momentos de encuentro, la acción es común para ambas mesas con las salvedades señaladas en el texto. Es preciso dedicar cierto tiempo a la preparación de la aventura para comprenderla en toda su esencia, más que nada para no liarse si se juega con un grupo de Pj y un solo reglamento (el de tu agrado). Si una vez leída la aventura no te convence, mejor arbitra el conjunto con las reglas del *Macho Women With Guns* o de *Fanhunter*, y a ver qué pasa.

INTRODUCCION

El grupo se encuentra en la vieja y familiar posada a la que suele ir siempre para descansar entre aventura y aventura. Es allí donde los Pj reciben la noticia de que su buen amigo Julián (pronunciar Chulian, como el hijo de Lennon) va a unirse en matrimonio con una hermosa muchacha llamada Diana (pronúnciese Dayana, como en la canción de Paul Anka) en la localidad de Sadtown, una aldea que se encuentra a escasos días de viaje. Los Pj recuerdan a Julián como un mocetón alto y fuerte, cuyo sueño era convertirse en un héroe legendario, matador de dragones y protector de doncellas indefensas. Un par de desafortunadas aventuras (en las que casi pierde la vida) le hicieron ver la cruda realidad, y decidió retirarse para convertirse en un



Montse Fransoy

ENCRUCIJADA

por Miguel Aceytuno y Ricard Ibáñez
(Parches de última hora por F. J. Campos)

tranquilo sheriff de aldea, engordar, casarse con una buena mujer y tener un par de docenas de hijos. Según parece, está a punto de conseguirlo... Puede que los Pj se pregunten si no sería buena cosa acercarse hasta Sadtown, saludar a Julián, recordarle los buenos viejos tiempos y hacerse invitar al banquete que tradicionalmente sigue a toda ceremonia de boda...

Burgos, un día cualquiera de la segunda mitad del siglo XIV. Los Pj reciben la noticia de que su viejo amigo Julián García de Sotomayor, sobrejuntero de Puebla Triste (un villorrio situado en los Montes de Oca) va a unirse en sagrado matrimonio con Diana de Narváez, una muchacha de la comarca. Por supuesto, el grupo está invitado a la ceremonia... y al banquete que tendrá lugar a continuación.

El viaje hasta el pueblecito no debería suponer demasiado problema, aunque si se quiere foguear un poco a los Pj siempre se puede organizar algún tropiezo con bandidos (u orcos, según convenga).

1. PRESAGIOS

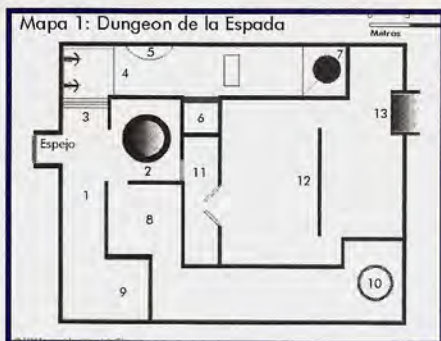
En una de las paradas que el grupo realice para descansar o comer un bocado, los Pj tendrán ocasión de oír (de labios de un juglar o un mendigo) una curiosa leyenda: al parecer, hace ya tiempo, esta comarca fue arrasada por las fuerzas del mal. Orcos y otras criaturas caóticas bajaron a los valles de los humanos destruyendo y matando. El lord de la región, viendo la batalla contra estas criaturas perdida, confió la vida de su hijo recién nacido a un águila, que aceptó llevarlo hasta manos amigas. El lord quiso darle a su hijo sus dos posesiones más preciadas, que le harían invencible en el futuro: su espada y su libro. Pero el águila le dijo que no podría transportar tanto peso durante tanto tiempo, y le obligó a elegir. El padre eligió darle

la espada, y con ella su hijo regresó, a la cabeza de un gran ejército, eliminando a las criaturas malvadas. Pero los gobernantes de esta tierra no han vuelto a ser jamás sabios, aunque sí buenos guerreros. Por ello, aunque han vencido en innumerables batallas, nunca han conseguido alejar el mal de las fronteras de sus dominios.

En Santovenia (donde el grupo se detendrá para descansar un poco) los Pj conocerán a un curioso personaje llamado Gaspar Mediacapa, un barbero sacamuelas que dice estar de peregrinación a Santiago, para purgar sus pecados. Una tirada de Psicología lo revelará como un pícaro, astuto y parlanchín, más amigo de los dados trucados y de apropiarse de lo ajeno que de los rezos y los latines. No obstante, es un compañero alegre y divertido, y contará a los Pj muchas anécdotas sobre las criaturas mágicas de la zona, como la del Lobo de Santiago (página 53 del manual), o la del Ladrón y la Virgen (página 102). Es también un hábil echador de cartas, y lleva consigo un sobado tarote de cartas provenzales, de las que sirven para predecir la buenaventura. Es probable que alguno de los Pj tenga curiosidad en saber su futuro, ante lo cual Gaspar accederá a tirar las cartas para él. (Por cierto, convendría recordar que la adivinación, como otros tipos de magia, es considerada por la Iglesia pecado mortal. ¿Alguno de los Pj es uno de esos católicos fanáticos?)

Gaspar hará la tirada de cartas, parpadeará un par de veces y finalmente soltará una estruendosa carcajada. Dirá que el destino de los Pj gira entorno al tarote número seis. Representa a un hombre, joven y apuesto, con una mujer a cada lado. Gaspar dirá que el nombre de este tarote es el de *Los Enamorados*. Mientras unos aseguran que una de las mujeres es la alcahueta o casamentera que une a los dos enamorados, otros afirman que el apuesto mozo de en medio se debate entre dos amores: el amor casto y puro (representado por la mujer más madura) y el amor lujurioso (representado por la mujer más joven y hermosa). En otras palabras, para unos la carta significa el amor, mientras que para otros significa tomar una decisión. Elegir entre dos caminos, que, al fin y al cabo, bien pueden llevar al mismo sitio. Para Gaspar, el significado es evidente: los Pj van hacia una boda, donde se lo van a pasar muy bien y todos serán muy felices.

La noche antes de la llegada al pueblecito, uno de los Pj tendrá un sueño, en el que soñará la escena que no ha jugado su grupo. Es decir, en *Aquelarre* soñará que un grupo de guerreros vestidos con exóticas y lujosas armaduras que escucha una leyenda, mientras que en *AD&D* soñará que un mugriento mendigo hace un incomprensible ritual con unos cartones pintados para un grupo de personajes aún más mugrientos si cabe, y les recita el significado del tarote



número 6. Por cierto, el durmiente reconocerá a sus compañeros (y a él mismo) en los desconocidos que, en uno y otro caso, escuchan la narración.

2. DROIT SEIGNEUR

Al llegar al pueblecito, el grupo se encontrará con que no hay un alma en la calle. La gente del lugar se ha encerrado en sus casas, y los Pj tendrán que usar toda su persuasión para lograr que alguien se decida a hablar con ellos (y no estamos hablando de derribar puertas a espadazos). Finalmente, les contarán que hacia la medianoche unos jinetes, embozados en ropajes negros, llegaron al pueblo y a la fuerza se llevaron a Diana, diciendo que su señor tenía derecho sobre todas las doncellas casaderas de la comarca. Sin que nadie pudiera detenerlos, partieron hacia las viejas ruinas del castillo situado en la colina, sobre el pueblo. Julián, que se encontraba ausente del pueblo siguiendo el rastro de unos bandidos, llegó poco antes del amanecer, y partió en el acto hacia el castillo. No ha vuelto aún.

Los Pj pueden elegir entre cuatro opciones: esperar a que vuelvan (y mejor será que lo hagan sentados), volver por dónde han venido (ya que como no va a haber boda...), saquear el pueblo aprovechando la ausencia de Julián... (sin comentarios) o correr hacia las ruinas para echar una mano (o un espadazo).

Suponiendo que se decidan por la cuarta opción, y si en lugar de salir corriendo a tontas y a locas se les ocurre preguntar a alguien si esas ruinas tienen algo de especial, los ancianos les contarán lo siguiente:

Las ruinas están ahí desde siempre, y nadie recuerda su historia. Como casi todas las moradas abandonadas por los hombres, a veces son refugio y guarida de criaturas extrañas. De cuando en cuando llegan grupos de aventureros que se adentran en sus entrañas a la búsqueda de tesoros. No todos vuelven, y de los que lo hacen, muy pocos son los que han encontrado algo que valga la pena. El último que se vio entrar en las ruinas fue un viejo andrajoso, que parecía un mendigo salvo por el hecho de que cargaba con un libro de hechizos y se apoyaba en un báculo de mago. Por cierto, no se le vio salir. Hará de esto casi un año.

Las ruinas están ahí desde siempre, desde mucho antes de los tiempos moros. Incluso los ancianos tienen dificultades en recordar la vieja leyenda que cuenta que el último noble visigodo, viendo cómo las hordas moras estaban a punto de derribar las puertas del castillo, se dispuso a salvar sus dos tesoros más preciados: un libro que contenía la respuesta a todas las preguntas o la espada capaz de vencer a todos los enemigos. Pero para ponerlos a salvo solamente te-

nía un halcón, y no sabía si la fiel ave soportaría tanto peso. Finalmente le perdió su ambición, pues sujetó ambos objetos con correas al halcón. Y sucedió lo que tenía que suceder: el ave no pudo con ambos, y cayó al foso del castillo. Se dice que el libro aún debe estar allí. De la espada, nada más se supo.

Los restos del castillo han estado deshabitados desde entonces. Hace cosa de un año vivía allí una vieja bruja medio loca, pero como a nadie molestaba, nadie la molestó. Un buen día desapareció, y nadie la ha vuelto a ver.

3. A TRAVÉS DEL ESPEJO

Al llegar a los restos del castillo, los Pj no encontrarán en él nada de especial... Las ruinas parecen ser exactamente lo que deberían ser, es decir, restos de una construcción fortificada de piedra de varios siglos de antigüedad. No hay nada en el Hisar... que no aparente menos de dos siglos de antigüedad. Una búsqueda más exhaustiva puede revelar huellas de algunos animales salvajes, que usaron las hoquedades de sus muros como refugio... y quizá restos de cenizas de hoguera, algo que podría haber sido un precario refugio contra el viento y el frío, alguna pieza de ropa desechada y podrida. Restos, en suma, de que alguien estuvo malviviendo entre las ruinas hace ya un tiempo. Casi un año. Por supuesto, ni rastro de guerreros embozados en capas negras, ni de Diana, ni de Julián (aunque su rastro es bastante claro hasta llegar al pie de las ruinas).

Lo único interesante parece ser un estrecho pasadizo que se abre donde antes estaban los fosos del castillo. Pero aunque prometedor, avanza lo justo para huir de la luz del sol, y acaba bruscamente en una sólida pared de piedra viva. Por mucho que se afanen los Pj buscando puertas secretas o mecanismos ocultos, nada encontrarán... mientras sea de día.

Cuando se pone el sol, la cosa cambia. La pared desaparece mágicamente, y en su lugar se forma un espejo de metal pulido, en el que se refleja la luz de las antorchas de los Pj, y algo de la imagen de éstos:

Si uno de los Pj se fija detenidamente en dicha imagen, verá que, en lugar de llevar sus ropas habituales, el grupo lleva ropas bastante sencillas, no demasiado limpias, incluso se podría decir que algo andrajosas y oxidadas...

Si uno de los Pj se fija detenidamente en dicha imagen, verá que, en lugar de llevar sus ropas habituales, el grupo lleva ropas bastante extravagantes, armaduras fantásticas y lujosas telas.

El espejo no puede ser roto. De hecho, no puede ser golpeado. Se puede pasar a través de él... pero no se ve a través hasta que no estás en el otro lado.

4a. EL DUNGEON DE LA ESPADA

La parte trasera del espejo es un muro macizo de piedra, infranqueable, al menos de momento. Delante se abre un oscuro túnel, de unos veinte metros. Llegados a este punto, las paredes se abren y el grupo se encuentra en el centro de una cámara. Todo el dungeon está a oscuras, así que los Pj deberán guiarse por la luz de sus antorchas (suponiendo que las lleven). Dicha luz no permite llegar a divisar la sala en todo su contorno. De repente, algo salta sobre vuestra espaldaAAAAA!! (Nota al DM: No vaciles en gritar. Si botan en sus sillas, has dado el tono preciso).

(Otra) nota al DM: Por cierto, los Pj no reconocerán ninguno de los bichos aquí descritos... lo cual es muy normal, ya que se trata de criaturas originales del mundo de Aquelarre. Cuando los Pj los machaquen, caerán al suelo, brillarán por un momento... y desaparecerán, como si nunca hubieran existido. Las heridas que pueden causar, sin embargo, son desgraciadamente muy reales.

1. - EMBOSCADA

Un ser de aspecto humanoide, vestido con ropas desgarradas, corpulento y muy peludo, se lanza contra el grupo profiriendo un horroroso aullido. Tras el primer instante de sorpresa, los Pj pueden defenderse normalmente, aunque aquellos que pasen una tirada de Sabiduría se darán cuenta en el acto de que se trata de su buen amigo Julián, aunque con más pelo y más mala leche. Será necesaria una tirada con éxito de Carisma para tranquilizarle (o en su defecto golpearle con el lado plano de las armas hasta dejarlo inconsciente; consultar la página 97 del *Manual del jugador* sobre cómo llevar a cabo ataques no letales).

Al volver en sí, Julián, ya más calmado, explicará que se internó en el pasadizo cuando aún no había amanecido, siendo capturado por un grupo de encapuchados que lo esperaban en este mismo lugar. Fue llevado (no sabe por dónde) a presencia de un extraño ser, también encapuchado, que le dijo riendo a carcajadas que su amada estaba más allá de su alcance. Luego le dijo que en castigo a haber osado invadir sus dominios le sería impuesta la «maldición del Lobisome». Le hicieron tragar algo a la fuerza. No recuerda más.

Julián no es el mismo de siempre, ni mucho menos. Aunque ya no atacará a los Pj (a no ser que sea provocado) se mantendrá en una actitud hosca y violenta. En caso de combate, luchará ferozmente, sin otras armas que sus manos y dientes. Al acabar cada combate, los Pj deberán recordarle quiénes son (tirada de Carisma) ya que, en caso de que no pase una tirada de Inteligencia, seguirá atacando a todo ser vivo que se ponga a su alcance.

Evidentemente, si los Pj no se dan cuenta de que el Lobisome es Julián, o pasan de todo, pues eso, simplemente lo matarán. Julián, una vez cadáver, recuperará el aspecto de mozo honrado y voluntarioso que siempre tuvo, para remordimiento de las culpable conciencia del grupo...

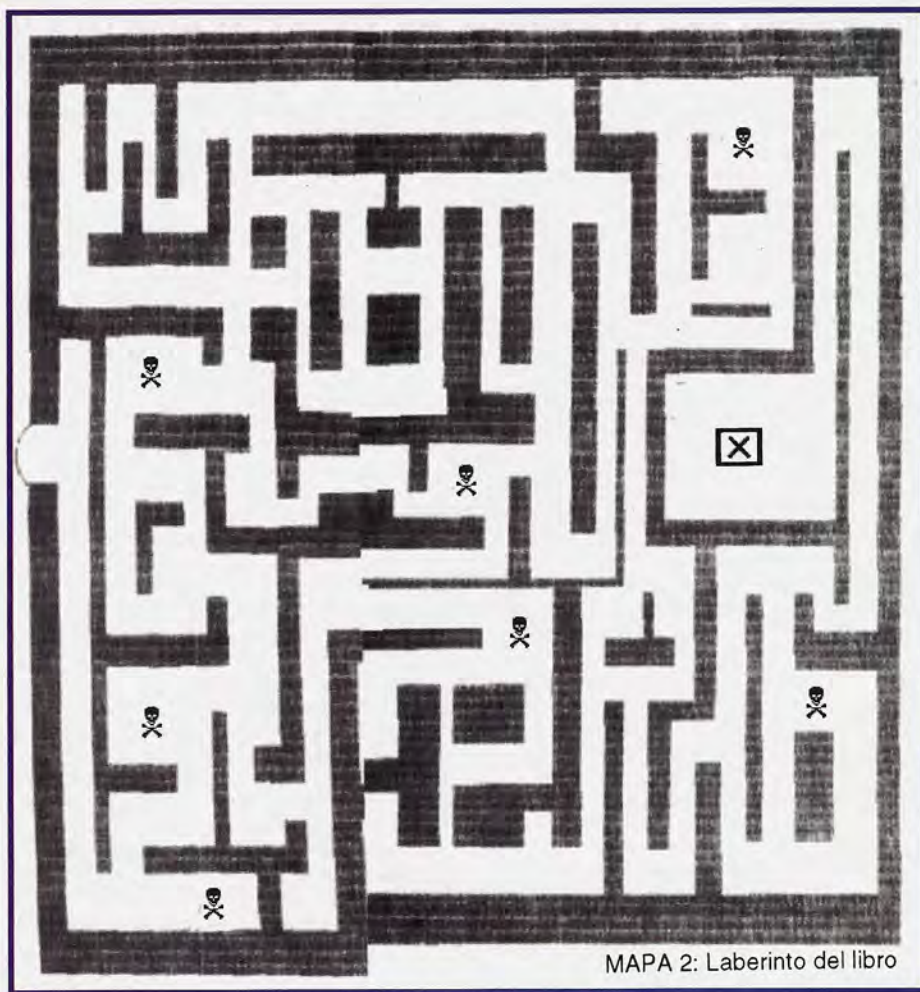
Julián (como Lobisome). Int: Baja, AL LN; CA 5; MV 6; DG 4; PG 20; GAC 17; At 1; Daño 1D3+3. TAM humano, ML 12. No se dan PE por matarlo, ya que se trata de un amigo...

Nota: Los DM «dungeoneros» con escrúpulos pueden sustituir la palabra «lobisome» por la de «licántropo» para acallar sus caóticas conciencias.

2. - ESTANQUE

Se trata de un pequeño estanque de agua, limpia y cristalina, que emite un débil destello fosforescente. Si algún Pj se inclina a mirar, a beber o simplemente a llenar el botijo... surgirá de entre las aguas una hermosa mujer (una ondina), que lo agarrará con todas sus fuerzas con la sana intención de atraerlo hacia sí y ahogarlo dentro del estanque, bastante más profundo de lo que parece.

Ondina (elemental del agua): Int Alta; AL CN; CA 3; MV 6 (en el agua); DG 7; PG 31, GAC 13, At 1; Daño 1D10. Inmune a la magia basada en el agua y al frío. RM 25%, TAM humano, ML 14, PX 2.000.



MAPA 2: Laberinto del libro

3. - ILUSION DE MURO

Callejón aparentemente sin salida. Se trata de una ilusión visual, que solamente descubrirán si los Pj dicen expresamente que la tocan. Desaparece una vez la atraviesen.

4. - TRAMPA

Un hilo de seda, a un palmo del suelo, está conectado a dos ballestas pesadas (Daño: 1d4+1). ¡Atención! Las saetas están untadas con veneno (Contacto, 1-4 min., 20/5). Consultar página 73 de la *Guía del DM*

5. - TESORO

¡Un enorme montón de oro! (Ningún dungeon que se precie carece de tesoro.) Desgraciadamente, en su interior hay un serpiente de unos 40 centímetros, con la boca siempre abierta. Se trata de una Aspid Prester, y en caso de morder a algún Pj incauto, éste verá cómo la parte mordida se hincha hasta reventar... a no ser que pase una tirada de salvación contra veneno.

Examinar con cierto cuidado el tesoro revelará que en su mayor parte está compuesto por monedas de cobre (1.500) y algunas de oro por encima (200). Por cierto... no hay sacos ni cofres cerca. ¿Cómo lo van a transportar los Pj?

Aspid Prester: INT animal; AL N; CA 6; MV 15; DG 2 + 1; PG 10; GACO 19; AT 1; Daño 1, AE sal. contra veneno a -2 o recibir 1D4 puntos de daño por round durante tres rounds. TAM P; ML 8; PX 175

6. - PERROS

Cuando el grupo se acerque a la reja, unos

quince perros encerrados en la habitación, negros, grandes y muy feroces, se pondrán a ladrar enseñando ferozmente sus largos colmillos blancos y arrojándose contra la reja, con la clara intención de merendarse a un par de miembros del grupo. Para alivio de los Pj, ésta parece sólida y no muestra ninguna señal de querer abrirse. Algún Pj especialmente cafre puede tener la brillante idea de machacar impunemente a esos indefensos animalillos (ya sea a base de bolas de fuego, lanzándoles un hechizo de sueño o simplemente acibillándolos a flechazos). Aunque algo paranoico, esa acción no estaría de más, ya que si los Pj siguen adelante sin tomar precauciones y alguno pisa la zona del pasillo marcada a continuación...

...Sonará un click en el suelo y la reja empezará a abrirse. ¡Qué mala suerte! Los Pj pueden elegir entre huir hacia adelante o retroceder... Pasando por encima de quince perros hambrientos.

Perros lobo hambrientos (15): INT animal; AL N; CA 7; MV 18; DG 2+2; PG 13; GACO 19; AT 1; Daño 1D4+1; TAM P; ML 10; PX 65

7. - PIEDRA

Pero si avanzan casi puede ser peor, pues el pasillo termina unos veinte metros más adelante. ...Y si han vuelto a olvidarse de las precauciones más elementales... pues qué mal. Porque un fino hilillo de seda sujeta el calzo que aguantaba una esfera de piedra, de unos dos metros de diámetro... y capaz de hacer 3D10 puntos de daño a todo Pj al que le pase por encima.

Nota al DJ: ¿Recuerdas a Indiana Jones y En

busca del arca perdida? Pues eso. La piedra no se detendrá hasta caer en el estanque (y a lo mejor chafando a la pobre Ondina) ¿Olvidé comentar que el laberinto hace una ligera pendiente? ¡Vaya fallo!

Sigamos: Perros y hombres (por este orden, que los bichos no son tontos) se encontrarán corriendo por sus pieles/pellejos. Por cierto, si no pisaron el resorte que abre la reja... La piedra lo liberará, y sólo se alterará el orden de los sumandos. Ahora serán hombres/piedra/perros, y si una parte razonable del grupo consigue evitar ser aplastada, el estanque será un buen marco para que los perros les inviten a su festín... En calidad de primer plato.

La piedra avanza más o menos a la velocidad de un humano. Los Pj deberán tirar cinco veces por su característica de Constitución (a no ser que tengan la pericia en no armas de Correr) antes de llegar a la plaza de la fuente. Por cada fallo, perderán un metro, y si sacan un 20, se caerán al suelo. ¿Alguno de sus camaradas se parará a ayudarles? Como mínimo, parten con una ventaja de tres metros (facilito, ¿eh?). Si te pilla la piedra... pues como en los Sanfermines. Te puedes buscar un pluriempleo de sello de Correos.

Por cierto, Pj con piernas cortas (enanos, gnomos, halflings, etcétera) suman un +2 a la tirada. Aquellos Pj que vayan pesadamente cargados o armados (armadura completa, sacos de monedas, etcétera) sumarán otro bonito +2. Ambos modificadores son acumulables.

8. - TRAMPA

La sala está totalmente vacía. En el centro, un hilo de plata une el techo y el suelo. Si algún Pj tiene la brillante idea de cortarlo o simplemente tocarlo... El suelo caerá seis metros. 2d6 puntos de daño por la caída... Y a ver cómo se lo monta el grupo para llegar ahora a la puerta.

9. - LAMIA

Una chica bellísima encadenada a la pared, semidesnuda y con la (larga) cabellera en desorden. Al ver a los Pj, sus ojos (arrasados en lágrimas) brillarán con algo de esperanza y empezará a hacer gestos frenéticos hacia ellos, mudas súplicas de ayuda y socorro. Parece ser una pobre chica muda, dejada aquí como sacrificio, ofrenda o qué se yo... Demasiado bonito para ser verdad. En realidad se trata de una lamia, y no está encadenada ni mucho menos. Si algún Pj se acerca demasiado se soltará de las cadenas para liarse con él a mordiscos...

Lamia: INT alta; AL CM; CA 3; MV 6; DG 5+1; Pg 35; GACO 11; AT 1; Daño 1D10; AE Hechizar Personas, Sugestión, Ilusión. RM 30%, TAM M, ML 14, PE 800

10. - COFRE

En el centro de la sala hay un cofre. Si alguno de los Pj lo abre surgirá de él una niebla, sofocante y espesa, que provocará 1D4 puntos de daño a quien la respire. Por supuesto, los Pj pueden aguantar la respiración... pero deberán tirar por su Constitución menos número de turnos para evitar volver a coger aire. Es decir, que en el primer turno tiran a CON -1, en el segundo CON -2, en el tercero CON -3. Ah, al abrir el cofre se activa un segundo mecanismo: el suelo está formado por una losa circular que comenzará a dar vueltas, desorientando a los Pj. Así, si intentan retroceder... ¡Verán que se ha creado un muro enfrente suyo! Y lo mismo al volver atrás de nuevo. Mientras tanto, la niebla seguirá envenenándoles lentamente...

Nota al DJ: Deja que cundan el pánico y el

desbarajuste. Que se asusten. Y permite entonces que alguno pase una tirada de Sabiduría. Si los Pj fueron tan prudentes de no entrar solos, el/los Pj que se quedaron fuera pueden ayudar al resto a orientarse para salir de la sala/trampa.

11. - PUERTA SECRETA

Este lienzo de muro esconde una puerta secreta, detectable para aquellos que tengan la habilidad o pericia correspondientes.

12. - LOS ESCUDOS

Tras una puerta de roble de doble batiente se encuentra una sala grande, totalmente vacía a excepción de un lienzo de pared donde se observan cinco escudos. Más allá hay otra puerta, de bronce, con una cara de monstruo diabólico esculpida en toda su superficie, y que resistirá todas las agresiones mágicas o físicas que se le hagan. Los escudos representan, por este orden:

- * Un rey, en la plenitud de su fuerza.
- * Un esqueleto.
- * Un niño.
- * Un anciano, sostenido por un bastón.
- * Un joven guerrero, con armadura completa.

...Y son la combinación de la puerta. Deben golpearse en el orden niño-guerrero-rey-anciano-esqueleto, es decir, en el orden de nuestro camino, para que ésta se active.

13. - LA PUERTA-DEMONIO

Al golpear los escudos con el orden correcto, el rostro esculpido en la puerta se animará, lanzando un gran bostezo como si acabara de despertar. Por fin, hablará, con una voz que recordará al sonido del bronce al ser golpeado:

«¡Salud, extranjeros! Soy Belifares, y he morado en este lugar mucho antes de que fuera ocupado por vuestra raza. Sé a qué habéis venido. Y tenéis derecho a algo que es mío. Pero yo tengo derecho a algo que es vuestro. Si sois capaces de acertar tres de mis enigmas, os entregaré la espada que estáis buscando. Si no los contestáis, tomaré lo que me corresponde.

El primero es: ¿Cuáles son vuestras tres verdades?

El segundo es: ¿Cuáles son mis tres verdades?

Y el tercero: ¿Quién de vosotros va a morir? Pensad, pensad y responded...»

Si los Pj le dicen que se equivoca, que lo único que quieren es pasar por la puerta soltará un «¡Oh, vaya, como todos!» y les dejará pasar sin más. Si por el contrario recuerdan las leyendas y piensan que sería bonito una espada que matara a todos los enemigos... Vale, tendrán que responder al enigma.

El primer enigma es fácil, basta con decir tres verdades (por ejemplo, «Al enano le huelen los pies», «Soy un neutral-caótico», «Tengo cinco flechas en el carcaj», etcétera). El segundo requiere un poco más de picardía. Hay que decir tres cosas que, por lógica, sean verdad para la puerta-demonio. Por ejemplo: «Hace mucho que no ves la luz del sol», «Eres más viejo que la raza humana», «Tu nombre es Belifares», etcétera.

Respecto al tercer enigma... los Pj pueden ponerse chulos y contestar: «Si seguimos unidos, nadie». Es la respuesta correcta. En caso de que uno dé un paso al frente y se ofrezca voluntario, o en caso de que alguno (más caotiquillo que los demás) señale a uno de sus compañeros, la puerta emitirá un sonido parecido a un

vómito, y de su boca saldrá algo muy similar a una sombra humana, armado con una espada muy especial (ver características). La Sombra hará ademán de atacar al Pj elegido, aunque retendrá su acción hasta ver la reacción del resto del grupo. Caso de tener que golpear, solamente se retirará del combate cuando su víctima haya muerto. En caso de que el grupo se lance contra ella defendiendo a su compañero, la Sombra no realizará su ataque, diciendo que su actitud es su respuesta.

En caso de que acierten los tres enigmas, venzan a la Sombra o ésta se cobre el tributo de una vida, la puerta se abrirá lentamente, revelando un oscuro pasillo, al fondo del cual parece brillar una luz. En el umbral hay una espada bastarda, de empuñadura negra y cubierta de runas (la misma que empuñó la Sombra para atacar al grupo). Si ninguno de los Pj la coge, será Julián el que cargue con ella, diciendo que quizá sea útil más adelante.

Belifares, la sombra: INT Alta, AL CB; CA 0; MV 3; DG 13; PG 76, GACO 9, At 1; Daño 8D4, HE Proyectil mágico, Fuego Fantasmal, Escudo, Sueño, Invisibilidad, Telaraña, Bola de Fuego, Golpe de Rayo, Retener Personas, Tormenta de Fuego, Globo de Invulnerabilidad; RM 40%, TAM Humano, ML 20, PX 15.000

Belifares es inmune a todo daño físico, aunque no mágico. Su espada ignora armaduras (a no ser que sean mágicas) y dobla el daño causado por su portador.

4b. EL LABERINTO DEL LIBRO

La parte trasera del espejo es un muro macizo de piedra, infranqueable, al menos de momento. Delante se abre un largo pasadizo que desemboca en un extraño y confuso laberinto, aparentemente vacío de vida. Las paredes del mismo parecen hechas de roca viva, pero sus formas son demasiado rectas y regulares para que sean obra de la naturaleza. El techo del laberinto alberga una especie de líquen de propiedades fosforescentes, que ilumina con una suave luz azulada el recorrido de los Pj. Todo el suelo del laberinto está cubierto por una extraña niebla baja, de apenas 50 centímetros de altura, por lo que llega más o menos un poco por encima de las rodillas de los miembros del grupo. Si los Pj tratan de recorrer el laberinto (cosa que, por otro lado, no tienen más remedio que hacer) el Dj se cuidará muy mucho de enseñarles el mapa, sino que se limitará a irles describiendo el laberinto a medida que avancen por él («Giráis y véis que el corredor se bifurca en dos») y así. Si los Pj van dibujando un mapa a medida que avancen (suponiendo que alguno tenga material para hacerlo) o si van dejando marcas en las paredes, mejor para ellos. En caso contrario... bueno, pueden armarse un lío del copón.

Mientras el grupo vaya dando tumbos por el laberinto, el Dj les hará tirar regularmente por Escuchar. Aquellos que las pasen oírán susurros, ruidos como de rocas, conversaciones en un idioma extraño, animalesco y gutural... Pero nunca verán a nadie. Al único ser vivo que encontrarán (de momento, je,je) será a una muchacha bastante maja (y bastante desesperada) que se presentará como Diana de Narváz, natural de Puebla Triste y prometida del sobrejuntero Julián García de Sotomayor. Poco puede contar de lo sucedido: unos hombres embozados con capas negras irrumpieron en su casa y se la llevaron, según ellos a presencia de su señor. La llevaron a las ruinas del castillo, y una vez allí fue

empujada por oscuros corredores hasta llegar a presencia de un extraño ser, también encapuchado, que le dijo riendo a carcajadas que su amado estaba más allá de su alcance, y que nunca lo volvería a ver. La arrojaron a este laberinto sin principio ni fin. No recuerda más.

Tarde o temprano, los Pj llegarán a la sala del cofre. En ella hay un cofre, tan grande que sería capaz de albergar holgadamente a un ser humano. Dentro de él hay otros tres pequeños cofres. Uno de oro, en el que hay escrita la leyenda «Doy lo que tienes», otro de plata que dice «Tengo lo que das», y un tercero de hierro, con las palabras «Tengo, pero no doy». Quizá los Pj quieran abrirlos...

El primero, «Doy lo que tienes», está lleno de sangre y vísceras. Desagradable, pero inofensivo.

El segundo, «Tengo lo que das», provocará 2D10 puntos de daño a quien lo toque... A no ser que quien lo haga sea un hombre sano, que nunca haya hecho mal ni matado a nadie (ver página 42 del manual de Aquelarre, apartado hombres santos).

El tercero, «Tengo pero no doy», contiene un libro pequeño, forrado de terciopelo negro, sin título visible, y con un extraño dibujo pintado en oro en su primera página: dos serpientes enlazadas mordeándose mutuamente, formando el dibujo de un 8. Si los Pj lo abren al azar, podrán leer:

«Y los amigos de Julián se dispusieron a desandar lo andado, porque ahora el camino hacia la lucha final estaba abierto. Por desgracia, los guardianes habían despertado...»

Aquí acaba la página, y la siguiente está en blanco. Si retroceden, encontrarán contada no sólo toda su historia, sino todas las historias que pudieron ser y no fueron.

Es de esperar que los Pj quieran llevarse el libro. De no ser así, Diana insistirá en cargar con él, «por si acaso». Siguiendo el consejo del libro, al grupo sólo le queda desandar lo andado, para volver a salir por donde entraron. Pero claro, ahora el caminito no será tan fácil...

En todas las salas marcadas en el mapa con un asterisco, los Pj se encontrarán con varios monstruos, que nunca habían visto en la vida, ya que pertenecen al mundo de AD&D. El Dj lanzará un dado cada vez que pasen por allí, consultando la siguiente tabla. Si los Pj pasan más de una vez por la misma sala, la encontrarán vacía a partir de la segunda vez. Los monstruos permanecerán en la habitación, sin moverse, hasta que los Pj entren en ella o los ataquen a distancia (con una flecha, por ejemplo). Caso de ser derrotados, sus cadáveres brillarán un instante antes de desaparecer.

1. 1D10 + 5 hombres-rata
2. 1D10 + 5 kobolds
3. 1D10 + 5 goblins
4. 2D6 esqueletos
5. 2D6 hobgoblins
6. 2D6 orcos

Si los Pj consiguen llegar hasta el corredor por donde entraron, verán que ahora ya no termina en un muro macizo de piedra, sino que continúa en un oscuro pasillo, al fondo del cual parece brillar una luz.

5. LOS GUERREROS NEGROS

El pasillo termina en una gran sala. Allí, alumbrados por la luz de las antorchas, dos filas

de diez encapuchados forman un corredor hasta un trono dorado, situado delante de unos pesados cortinajes. En el trono se encuentra una figura, también embozada de negro, que lanza una horrorosa carcajada al ver entrar al grupo. Seguidamente se pone a hablar con una voz muy extraña, que los Pj no podrán identificar si es la de un hombre o la de una mujer:

«¡Mal venidos seáis, mis enemigos! ¡Nunca nadie había conseguido burlar mis defensas, y mucho menos entrometerse hasta tal punto en mis planes! ¡Vuestro premio será vuestro castigo, ya que pronto me serviréis en cuerpo, que no en alma!»

Ante estas palabras, los encapuchados se quitarán las capas negras, revelando ser en realidad muertos vivientes... (En variados grados de putrefacción)

Quizás en este momento algún Pj listillo diga algo así como «¡Y que tú lo veas!» y le lance algo al pobre malo malo (qué sé yo, una daga, un ballestazo o una bola de fuego). Sea lo que fuere, la figura se reirá a carcajadas, ya que no le hará absolutamente nada. Quitándose a su vez la capucha, mostrará a los Pj su rostro, que está formado exactamente por dos mitades: una de hombre y otra de mujer, ambos de cierta edad (mismamente como el barón Ashler aquél del Mazinger Z). Ante el pasmo de los Pj, explicará:

«Estas ruinas tienen la curiosa propiedad de existir en dos mundos al mismo tiempo. En ambos son un lugar de poder, abandonado por el hombre y maldito por sus dioses. Hasta aquí llegamos, yo, Vygill, señor de la Runa Escarlata, y yo, Najate, Meiga del Morrazo. Ambos derrotados y perseguidos. Aquí nos refugiábamos, y aquí intuimos la presencia del otro. Nos costó tiempo y esfuerzos, pero al fin pudimos completar nuestra unión. No podéis matarnos, porque no somos de vuestro mundo. Pero nuestra magia sí puede mataros, porque sí es de vuestro mundo.»

No dirá más, y los Muertos Vivientes cerrarán filas, enfrentándose a los Pj. Si estos intentan dar media vuelta y huir, se encontrarán con que el pasillo por el que han llegado está bloqueado ahora por un grueso muro de piedra, que ha aparecido de manera inexplicable.

Muertos (20): INT ninguna; AL N; CA 8; MV 6; DG 2; PG 10; GACO 19; AT 1; Daño 1D8; RM especial; PE 65

Zombies (20)

FUE 10 Alt. 1'69 Peso: 45 Kg
AGI 5 RR: 0% IRR: 110%
HAB 10
RES 12
PER 7
COM 1
CUL 0

Armas: Espadas 30% (1D8+1)

Competencias: A nivel base

Poderes especiales: No se desmayan.

6. EL GRAN FINAL

Eliminado el último muerto viviente, Vygill/Najate empezará a preocuparse, y de un salto arrancará el pesado cortinaje que hay a su espalda. Tras él hay un gran espejo, en el que se verán reflejados los Pj. Como ya sucediera al entrar en las ruinas, el reflejo que verán es el de su doble en el otro mundo (ya sea AD&D o Aquelarre). Pero esta vez las imágenes tienen algo extraño: saldrán del espejo, enfrentándose a sus dobles en un combate a muerte. Y decimos a muerte, porque toda herida que uno de

los contendientes inflija al otro... se reproduce en ambos cuerpos. Evidentemente, caso de suicidarse uno de los Pj, su reflejo también morirá.

Sólo dos figuras carecen de reflejo: Julián, en el mundo de AD&D, tiene como reflejo a Diana, en el mundo de Aquelarre. Y quizá Julián lleve en sus manos la espada, y Diana el libro. O quizás ellos sean la espada y el libro, la fuerza del guerrero y la sabiduría de la mujer. Sea como fuere se acercarán el uno al otro, y alargarán lentamente la mano para tocarse...

Vygill/Najate abrirá mucho los ojos, y lanzará un espantoso «¡Noooooo!»

...Las manos se tocarán a través del espejo...

...El espejo se romperá en mil pedazos...

...Vygill/Najate se romperá igualmente en mil pedazos...

...Los reflejos de los Pj desaparecerán inmediatamente...

...Y todo el castillo empezará a derrumbarse. El grupo tendrá que salir por piernas, sin entretenerse demasiado. En ambos mundos, Julián/Diana estarán juntos, y el muchacho habrá perdido ya su maldición de Lobisome. Aunque el Dj/DM puede hacer algo de ruido detrás de las tablas y exigir alguna tirada (por lo que le venga en gana) para que el grupo tenga la sensación de que van a quedar atrapados dentro del castillo que se derrumba, la verdad es que saldrán sin un rasguño. *Hasta pueden tener tiempo (en AD&D), de coger del montoncito de carne y sangre que antes fuera Vygill un extraño colgante, de oro y gemas, que puede valorarse en 1.500 mo. Y que quizá tenga ciertos poderes (a discreción del DM).*

Los Pj pueden apuntarse 45 P Ap. por barba, y posiblemente se lo tendrán bien ganado. Si alguno de ellos pilla la historia de acercar espada y libro al espejo (sin que tenga que ocurrírseles a los Pn) ganará 25 P Ap más.

CONCLUSION

El mundo exterior sigue siendo como siempre. Julián y Diana se abrazan, enamorados y felices. Pero la espada invencible se ha convertido en un pedazo de acero mal forjado, y el libro que responde a todas las preguntas está escrito en una lengua incomprensible. Una tirada por *Inteligencia/de Psicología* puede explicar a un Pj sabio que la unión del libro y de la espada puede ser tan sólo una alegoría del equilibrio, una leyenda para explicar que ni la acción decidida ni los muchos años de estudio sirven, por sí solos, para sacar adelante sus aventuras.

A su debido tiempo, Diana quedará embarazada, dando a luz una niña, a la que llamará Esperanza, cuya curiosidad provocará que viejos aventureros vuelvan a los caminos, para salvar un reino y un destino. Pero eso es otra historia, y será contada en otra ocasión.

Pnj para Aquelarre

Hombres-Rata

FUE 10 Alt. 85 cm Peso 35 Kg
AGI 15 RR: 0%, IRR 115%
HAB 12 Arm. nat. 1 (Pelo)
RES 12
PER 20
COM 1
CUL 3

Armas: Espada corta 45% (1D6 + 1)

Armadura: Cuero (2)

Competencias: Esconderse (en las sombras) 45%

Kobolds

FUE 5 Alt. 75 cm Peso 30 Kg
AGI 15 RR: 0%, IRR 110%
HAB 10 Arm. nat: NO
RES 10
PER 15
COM 1
CUL 5

Armas: Espada corta 40% (1D6 + 1)

Armadura: Carece

Competencias: Esquivar 35% esconderse 40%

Goblins

FUE 10 Alt. 1'10 m, Peso 35 Kg
AGI 20 RR: 0%, IRR 115%
HAB 15 Arm. nat: Carecen
RES 12
PER 15
COM 5
CUL 7

Armas: Espada corta 45% (1D6+1)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Discreción, 0%, Pelearse entre ellos 95%

Esqueletos

FUE 10 Alt. 1'75 m, Peso 25 kg.
AGI 10 RR: 0%, IRR: 110%
HAB 5 Arm. Nat. Carecen
RES 15
PER 5
COM 1
CUL 5

Armas: Lanzas 45% (1D6+1)

Armadura: Carecen

Competencias: A nivel de base

Hobgoblins

FUE 13 Alt. 1'80 m, Peso 80 Kg
AGI 10 RR: 0%, IRR: 115%
HAB 10 Arm. Nat. Carecen
RES 15
PER 10
COM 2
CUL 5

Armas: Espada 60% (1D8+1)

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)

Competencias: Tortura 45%

Orcos

FUE 15 Alt. 1'95 m, Peso 85 kg.
AGI 8 RR: 0%, IRR: 115%
HAB 10 Arm. Nat. Carecen
RES 15
PER 10
COM 1
CUL 1

Armas: Hacha 50% (1D8+2)

Armadura: Peto con refuerzos (prot. 3)

Competencias: Rastrear 60%, Torturar 45%





BATTLETECH®

FASA
CORPORATION

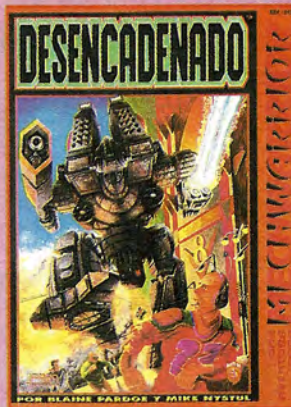
Si no los encuentras en tu proveedor habitual, puedes solicitarlos por correo, utilizando el CUPON ADJUNTO



BATTLETECH (3ª Versión)



MECHWARRIOR



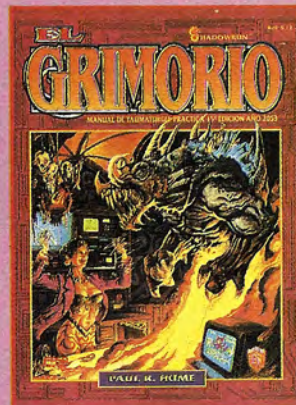
DESENCADENADO



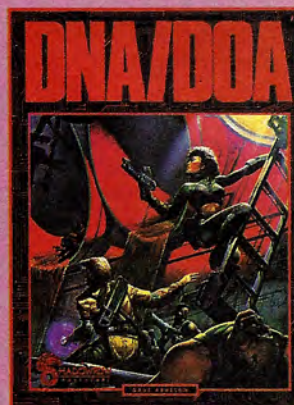
MANUAL SHADOWRUN



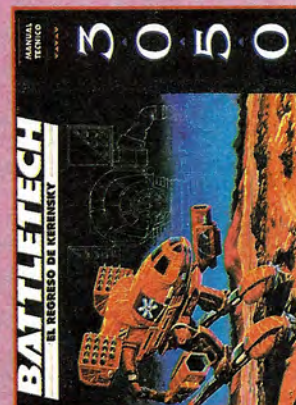
PANTALLA SHADOWRUN



EL GRIMORIO



DNA/DOA (Shadowrun)



MANUAL TECNICO 3050
(Battletech)



CUPON DE PEDIDO
Enviar a **EDICIONES ZINCO, S.A.**
Avda. de Roma, 157, 9º
08011 BARCELONA

BATTLETECH (3ª Versión) 3.975 PTS.
MECHWARRIOR.....2.750 PTS.
DESENCADENADO.....1.600 PTS.
MANUAL SHADOWRUN.....3.750 PTS.
PANTALLA SHADOWRUN 1.475 PTS.
EL GRIMORIO.....2.500 PTS.
DNA/DOA (Shadowrun).....950 PTS.
MANUAL TECNICO 3050 (Battletech) 2.750 PTS.

Nombre y apellidos

Dirección

Población

C.P.

Fecha

FORMA DE PAGO

☐ Contra Reembolso

Hago efectivo el importe total **+250 pts.** por gastos de envío, mediante:

☐ Giro Postal número de fecha

☐ Tarjeta de crédito

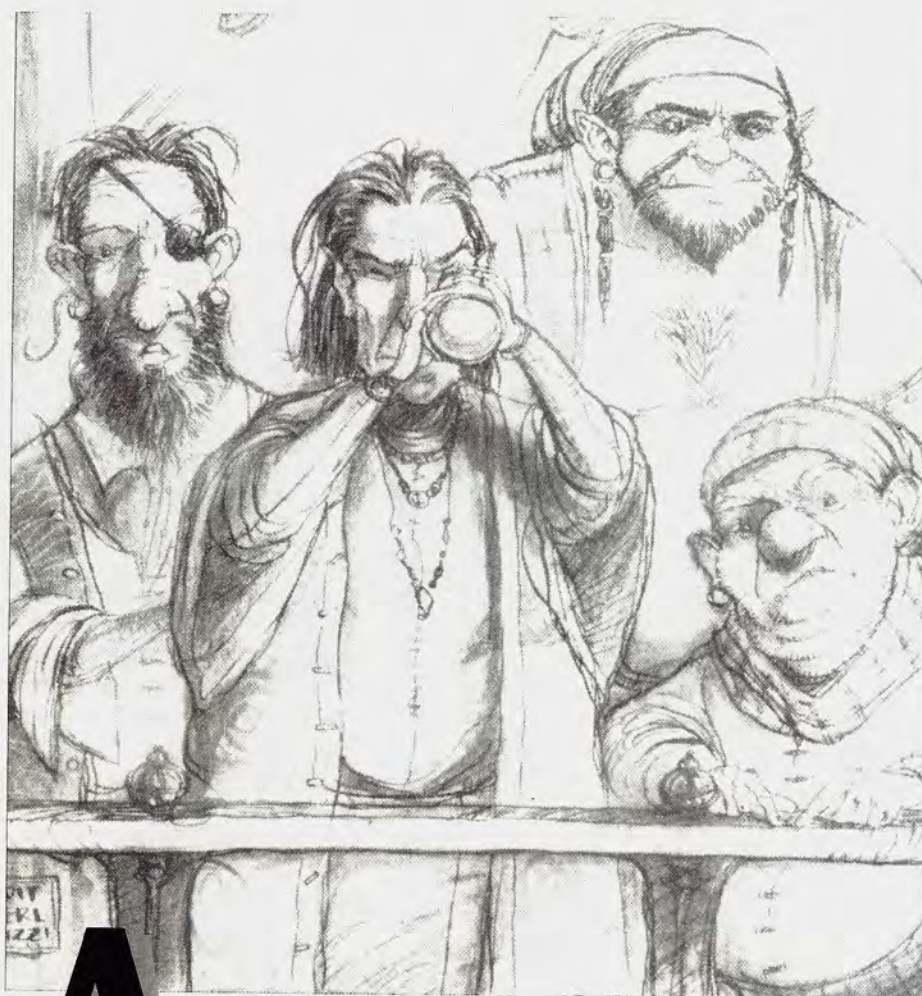
☐ VISA ☐ MASTERCARD / ACCES / AMEX ☐ EUROCARD

Nº

Nombre del titular

Fecha caducidad

Firma



Al norte de Narborel

Hazte a la mar en busca de lo desconocido

Nos dice Chris Perkins: «Algunas de las aventuras más memorables proceden de módulos que adaptamos de otras fuentes. Los orígenes de Narborel datan de 1982, pero sin embargo las premisas del módulo siguen siendo excitantes. Gracias a Paul Culotta y a sus jugadores por atreverse a plantarle cara a la temible tortuga dragón y gracias en especial a Bob Waldbauer por dar vida al viejo Cascarón hace más de diez años.»

Los editores creen que Bob Waldbauer ha sido devorado por el Triángulo de Puntamar. Cualquiera que pueda proporcionar alguna pista cerca de su actual paradero puede informar a la Comandancia de Marina de la revista **DRAGON**.

«Al Norte de Narborel» es una aventura para AD&D diseñada para 4-6 personajes de niveles 4-7 (unos 25 niveles en total). El grupo debería incluir tantas clases de personajes diferentes como fuera posible, con énfasis especial en los luchadores. El grupo también puede contener seguidores y criados.

Este módulo es una revisión del módulo original de Bob Waldbauer «¿Tiene salvación Puntamar?» que apareció en la revista **DRAGON** (edición USA), número 75 (julio 1983). El DM que quiera insertar este módulo en un mundo existente necesita dos puertos de mar y algunas islas a lo largo de una costa oceánica de relativa longitud.

La aventura empieza poco después de que los personajes lleguen a Narborel, un pueblo cerca de la costa. Los personajes pueden llegar por tierra o por mar, dependiendo de las circunstancias de la campaña. A pesar de la amenaza de los piratas en este módulo, los viajes marítimos aún no son peligrosos; la posibilidad de que el barco de los personajes sea atacado de camino a Narborel es escasa, especialmente si la nave no parece un mercante ordinario.

Antecedentes de la aventura

Hay que leer o contar lo que sigue a los jugadores después de que éstos hayan pasado por lo menos un día completo en Narborel:

Cuentan los más viejos del lugar que a Narborel nadie le ha regalado nunca nada. Hicieron falta años para que el comercio marítimo se extendiera por la costa, años en los que la gente de Narborel se ganaba apenas el sustento. El pueblo ha sobrevivido pero ahora fuerzas misteriosas amena-

Al norte de Narborel

zan su creciente prosperidad.

Narborel dispone de una numerosa flota pesquera pero su principal industria es la madera (comprensible, dada la proximidad del pueblo a los bosques). Los constructores de barcos cogen la madera que necesitan y el exceso se vende en el norte. Los pobladores del pueblo de Puntamar, más al norte, confían en la madera de Narborel para construir sus casas, pero Narborel nunca habría sido considerado un puesto comercial viable si sus intrépidos pescadores no hubieran empezado a sumergirse frente a la costa en busca de perlas y coral. Unas cosas y otras pusieron a Narborel en el mapa.

La ruta marítima con Puntamar lo es todo para Narborel. Sin este comercio, la comunidad entera sufre, puesto que de lo contrario todo el comercio entre Narborel y Puntamar dependería de una peligrosa y larguísima ruta terrestre, poco práctica debido a lo empinado del terreno, la amenaza de los humanoides y el peso de los cargamentos de madera. Montar una caravana sería una proposición tan cara como estrambótica. Sin embargo, la dependencia de Narborel del comercio marítimo ha sido una fuente constante de preocupaciones, y con motivo.

Cuando parecía que Narborel prosperaba, los navíos empezaron a desaparecer mientras viajaban hacia el Norte, a Puntamar. Esporádicamente, pero con demasiada frecuencia, cargamentos y tripulaciones se perdían en el mar. A veces, mercantes que se habían dado por desaparecidos aparecían días más tarde, despojados de todo objeto de valor, embarrancados en algún punto de la costa entre Narborel y Puntamar. Estos pecios, a los que se había arrancado cualquier cosa valiosa y portátil, ofrecían la única pista acerca de lo que estaba pasando. Su cargamento había desaparecido, por lo que el robo era el motivo. Las tripulaciones habían sido aparentemente secuestradas o arrojadas por la borda puesto que en los pecios no quedaba evidencia alguna de vida.

Obviamente, una fuerza siniestra se halla en acción en las aguas entre Narborel y Puntamar. Pero, ¿de qué tipo? ¿Son los ladrones meros piratas que emprenden acciones ocasionales? Si fuera así, el mar no se-

ría más peligroso para los viajes que la ruta terrestre en la que más de una vez habían sido asaltadas y saqueadas algunas caravanas. Los asaltantes son una enfermedad profesional en el mundo del comercio y la amenaza de algún ataque pirata ocasional no es suficiente para intimidar a la mayoría de mercaderes.

Pero estos ataques se han convertido en algo más que ocasionales. Recientemente han sido atacados uno o dos navíos por mes en la ruta de Narborel a Puntamar. Cada asalto es terroríficamente concienzudo, despojando al navío por lo menos de todo objeto de valor y en los peores casos haciendo que desaparezca por completo de la superficie del mar.

La mayoría de los barcos atacados iban cargados con madera, pero algunos de los mercaderes creen que los piratas van realmente tras los cargamentos de perlas y de coral que muchos de los barcos perdidos llevaban. Aunque los mercaderes más ricos pueden soportar este tipo de pérdidas, algunos de ellos tienen ya problemas para encontrar tripulaciones para los cargamentos que van al norte. Curiosamente, no se ha perdido barco alguno en el viaje hacia el sur, a pesar de ir cargados de cerveza, tejidos y otros objetos de valor. La mayoría de las compañías mercantes pequeñas e incluso algunas de las grandes, han cogido aprensión a aventurarse de nuevo por la ruta del norte. Han llegado rumores a Narborel de que algunos intereses comerciales de Puntamar han formalizado un pacto para preservar su supervivencia continuada. Si los ataques no pueden ser detenidos, los mercaderes cerrarán la ruta marítima con Narborel y restringirán el comercio a la ruta terrestre, adquiriendo las perlas y el coral en Narborel, pero la madera de pueblos más al norte.

Hasta la fecha se han realizado dos intentos, ambos fallidos, de localizar y neutralizar a los siniestros atacantes. Un buque de guerra, disfrazado para que se pareciera a una carabela mercante, y tripulado por mercenarios fue hallado semihundido y desvalijado cerca de la costa. Otro buque de guerra, éste sin disfrazar, desapareció mientras exploraba las islas al sudeste de Puntamar.

Todo esto significa serios problemas para Narborel. Incluso si unos pocos de los mercaderes deciden

Rumores en Narborel

(tira 1d12)

Cada día que los personajes pasen en Narborel pueden oír 1-2 rumores relativos al misterioso azote de las aguas norteñas.

1. Maggie Leuwynn ha sido visitada varias veces por un apuesto elfo de cabello rubio trenzado. ¡A saber cuál de los dos es más viejo! (Cierto, ver área L.)

2. Un navío llamado *El Azote* trajo a Narborel varios barriles de cerveza sin marcar, hace unos dos meses. Barnacle Bieram, el propietario de la taberna local, tiene la impresión de que los barriles procedían de Puntamar. Sin embargo, el comandante de Marina le informó de que el navío pertenece a un acaudalado mercader elfo del sur. (Cierto, si bien el mercader es en realidad Niram Renotal.)

3. Antes de que se establecieran las rutas marítimas entre Narborel y Puntamar cruzaban el territorio de un terrible monstruo marino. Los locales le dieron a la bestia legendaria el nombre de Cascarón. (Cierto, las tortugas dragón cierta vez emigraron a las aguas del norte pero muy pocos de los actuales habitantes de Narborel han visto una.)

4. Las aguas se han convertido en la zona de acción de un barco fantasma con una tripulación de muertos vivientes. Los pescadores han visto el navío cubierto de algas flotando en las aguas de más al norte. (Falso.)

5. «Hace unos quince años perseguíamos a un barco pirata en mar abierto. Cuando estábamos a punto de atraparlo, el maldito se elevó del agua y flotó hacia el cielo. Nunca he visto nada más extraño en mi vida» (Falso, a menos que el DM quiera azuzar a los personajes con la noción de que la maginavegación existe.)

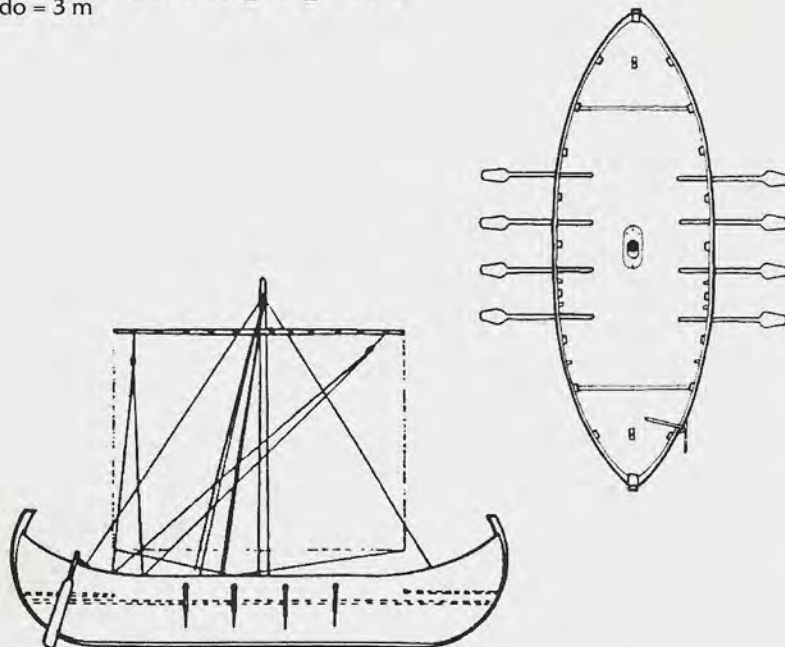
6. Hace unos tres años, un mercante llamado *La Furia de Phulton* llegó a la deriva hasta Narborel, entrando en el puerto por sí solo. Los puentes estaban cubiertos de algas y la sentinaapestaba a carne podrida pero no se encontró nada ni nadie a bordo. (Falso, pero uno de los relatos favoritos del tabernero.)

7-12. Los rumores que se oyen no tiene relación alguna ni con los piratas ni con la navegación.

Al norte de Narborel

Navío mercante pequeño

1 cuadrado = 3 m



abandonar la ruta marítima, la economía del pueblo se estancará. Hace pocos días, el consejo de Narborel decidió ofrecer 3.000 mo a cualquiera que pudiera investigar con éxito la causa de los ataques y acabar con la piratería que amenaza la existencia misma de la comunidad. Nadie ha aceptado aún la oferta pero el grupo en el que se encuentran los personajes acaba de llegar al pueblo, y la recompensa parece apetitosa.

La presencia de un osado grupo de aventureros en un pueblo del tamaño de Narborel no puede pasar desapercibida mucho tiempo. Los personajes que rondan la taberna o la posada serán informados de inmediato de las penosas circunstancias que afectan a Narborel (a través de conversaciones casuales y rumores; ver tabla).

En algún momento del segundo día que pasan en el pueblo, los aventureros reciben la visita de dos individuos importantes: Reginald Timberman, un comerciante que vive en Narborel, y un conocido suyo, Jeklen Canaird, un halfling espía. Reginald es un modesto mercader local, preocupado por el futuro de su comercio de madera. Jeklen es más

aparatoso, luciendo un pendiente de oro en forma de halcón y una espada corta que ha visto uso abundante colgando de su cinto. El DM debería describir la apariencia del halfling puesto que puede convertirse más tarde en una pista importante (ver área P).

Jeklen ha sido enviado a Narborel por un rico mercader de ropa y joyas de Puntamar llamado Evald Ferrier para averiguar más acerca de los misteriosos piratas (y para tener los ojos abiertos acerca de cualquiera que intente vender objetos robados).

Ferrier tiene razones muy personales para querer que los piratas sean detenidos. Dos de sus navíos zarparon de Narborel y nunca más se les ha visto. Necesita los cargamentos de perlas y coral para su negocio de joyería, por lo que ha puesto de su bolsillo la mayoría de la recompensa que ofrece el Consejo.

Reginald y Jeklen sospechan que los piratas deben estar utilizando espías para informarles de los cargamentos y las fechas de salida de los navíos que zarpan de Narborel. Si ello es cierto, quieren desenmascarar y destruir la red de espías. Jeklen puede proporcionar una pista adicional. Hace dos semanas, un mercader de cerveza de Puntamar llegó a Narborel

para suministrar a la posada local. Su capitán jura que un navío muy parecido a uno de los perdidos por Ferrier (el *Halcón Marino*) se cruzó con su barco tomando rumbo al norte, presumiblemente hacia Puntamar. Sin embargo, el barco que pasaba iba muy poco cargado, sobresaliendo bastante del agua, cosa poco usual en los barcos que zarpan de Narborel. Un rápido estudio de los registros de la Comandancia de Marina confirma que un buque de dichas características amarró en Narborel hace dos semanas, permaneciendo medio día en puerto y zarpando sin cargar más que víveres y agua.

Reginald quiere que los piratas sean detenidos a toda costa. Jeklen quiere recuperar el navío perdido de su amo. Si los personajes se hacen los remolones, Jeklen prometerá una bonificación adicional de 2.000 mo si recobran el *Halcón Marino* y su cargamento intactos (esto se aplicará si los personajes consideran insuficiente la oferta de 3.000 mo del Consejo).

Jeklen Canaird, ladrón halfling: AL N; CA 8; MV 6; L4; pg 14; GACO 19; # AT 1; Dñ por tipo de arma, puñalada por la espalda x2; Frz 12, Des 16, Con 10, Int 13, Sab 10, Car 12; VB 55%, AC 47%, H/RT 40%, MS 53%, OS 45%, DR 20%, EP 83%, LL 15%; ML 9; espada corta +1, pendiente de oro en forma de halcón (valor 100 mo).

Reginald Timberman, mercader de madera: AL NL; CA 10; MV 12; humano nivel 0; pg 6; GACO 20; # AT 1; Dñ por tipo de arma; ML 10; hacha de mano, daga.

Para el dungeon máster

Como sospechan la mayoría de los habitantes y mercaderes de Narborel, una banda de piratas se halla tras los maléficos incidentes en las aguas locales. El problema, sin embargo, no es tan sencillo. Aliado con los piratas y actuando como su jefe en gran medida, hay un mago elfo llamado Niram Renotal. Niram utiliza un cetro de engaño como salvaguarda contra posibles motines por parte de los piratas y a veces lo ha usado para acabar una discusión o apagar una posible sublevación. Los piratas saben que Niram puede acabar con cualquier conflicto utilizando el cetro pero ignoran que éste tiene un número de cargas limitado. Ni siquiera Niram sabe cuántas cargas le quedan.

Niram no está interesado ni en la madera de Narborel ni en su comercio

Al norte de Narborel

de perlas y coral, aunque sí en conseguir todo el botín posible. El mago utiliza a los piratas a fin de adquirir la suficiente mercancía robada con la que pagarse un timón de maginavegación menor (ver las reglas de Spelljammer). Utilizando su hechizo de teleportación, Niram ha estado entrevistándose con un turbio mercader estelar que puede adquirir timones de maginavegación en el mercado negro. El mercante, un mind flayer, ha pactado con Niram la venta de uno de ellos por 25.000 mo si el mago incluye el cuartel general de los piratas y los cargamentos robados a los barcos como parte del trato (el ilítida quiere la base como lugar planetario seguro donde construir y reparar naves espaciales, utilizando la madera de los cargamentos robados). Los piratas ignoran el trato de Niram, así como que desaparece periódicamente de la base. Sienten curiosidad acerca de los motivos que pueden llevar al elfo a amontonar mercancías valiosas en lugar de venderlas, pero se guardan de hacer preguntas por temor al cetro. Una vez tenga el timón en su poder, Niram pretende instalarlo a bordo de uno de los navíos capturados por los piratas y luego zarpar en busca de fortuna por el espacio. El hecho de que los piratas quieran o no unírsele le preocupa más bien poco, puesto que tarde o temprano el ilítida aparecerá para confiscar la base secreta de los piratas y su botín como parte del pago y que no le pase nada a cualquier pirata que aún circule por allí.

Aunque el mago elfo confía en la experiencia de los piratas en asaltos, la criatura responsable en mayor medida de los recientes éxitos de los mismos no es ni pirata ni mago sino una tortuga dragón que coopera voluntariamente con Niram y los piratas, cooperación aumentada por un hechizar monstruos del mago.

Los piratas viajan en un navío pequeño y discreto (ver página XX) que es difícil que despierte las sospechas de ningún capitán mercante que lo divise. Ocho hombres en un pequeño navío apenas constituyen una amenaza, pero acechando bajo el agua se encuentra la tortuga dragón y eso cambia las tornas.

La tortuga dragón acompaña en secreto al pequeño navío cuando éste abandona la guarida de los piratas y se acerca a la ruta comercial, esperando encontrar un buque que navegue rumbo al norte cargado de madera y otras mercancías de valor. Cuando el navío se acerca lo suficiente a un mer-

cante como para poder determinar si vale la pena asaltarlo, el jefe de los piratas ordena a los suyos que llamen a la tortuga dragón (golpean con los remos en la superficie del agua), tras lo cual el monstruo entra en acción. Aún bajo el agua, la tortuga se lanza sobre el mercante, sale a la superficie junto al mismo y lanza una nube de vapor hirviente que mata a todo aquél que no esté a cubierto. Tras el chorro, es tarea fácil para los piratas abordar el mercante y acabar con toda posible resistencia residual.

Como recompensa por su ayuda, la tortuga dragón obtiene los cadáveres de la tripulación para devorarlos y una pequeña parte del dinero que se consiga de cada barco. La relación entre los piratas y el monstruo es mutuamente beneficiosa: uno consigue comida gratis y una cierta cantidad de tesoro (además con transporte gratis hasta su guarida) y los otros consiguen toda la mercancía que puedan sacar de los barcos.

Los piratas no pretenden acabar con el tráfico de mercancías de la zona pero la avaricia y la impaciencia de Niram les han forzado a atacar más barcos de lo normal. Siguiendo las instrucciones del elfo, atacan un barco cada dos semanas, despojándolo de su carga (todo lo que les cabe en su pequeño navío), hundiéndolo y huyendo después a su guarida secreta. Los pecios semihundidos que aparecen en las rocas entre Puntamar y Narborel son los que los piratas pensaban haber hundido pero que conservaban suficiente capacidad de flotación como para, llevados por las corrientes, llegar hasta la costa.

Los piratas poseen un mercante grande, el *Halcón Marino* (robado al mercader Evald Ferrier), rebautizado como el *Azote*. Niram planea en secreto convertir este navío para la maginavegación pero de momento lo usa abiertamente para viajar a Narborel donde él y los piratas venden algunos de los objetos robados (objetos personales, comida, etcétera) con un pequeño beneficio tras volverlos a empaquetar en cajas sin marcar en su refugio. Niram también adquiere componentes para sus hechizos en el pueblo mientras los piratas se reúnen con su espía (ver área C). Los piratas han cambiado los aparejos del *Halcón Marino* con los de otros navíos asaltados para despistar aún más. Niram cree que esta chapuza hace que el barco sea irreconocible y que nadie se dará cuenta, puesto que su auténtico dueño se encuentra lejos de

Narborel.

Con esta aventura se incluyen dos tipos de barcos de vela que juegan un importante papel en la misma. El barco mercante pequeño de la página XX es el que la banda pirata utiliza en sus incursiones. El barco mercante grande de la página XX es el barco perdido de Evald Ferrier, el *Halcón Marino*, ahora rebautizado como *El Azote*. Para los efectos del juego, supóngase que todas las tripulaciones están entrenadas (a menos que los personajes sean la tripulación). Si se requieren las características de los barcos, el grande tiene más o menos las de una carabela y el pequeño las de un knarr. Ninguno está equipado con armas.

El pueblo de Narborel

La bulliciosa comunidad fluvial de Narborel se ha convertido en un eslabón crucial de la cadena del comercio en esta parte del mundo. Aparte de ser el puerto de amarre de buques mercantes que recorren la ruta marítima hasta Puntamar en el norte, el pueblo es también parada obligada para las caravanas que atraviesan el país. Sin embargo las caravanas son raras, dado lo difícil del terreno y los peligros que entraña. Los navíos que llevan tejidos, especias, cuero, cerveza, cerámica y otros objetos de los pueblos costeros más al sur llegan al puerto al ritmo de uno o dos al día. Navíos cargados de madera, coral y perlas zarpan de Narborel con regularidad, pero ahora la mayoría de ellos lo hacen rumbo al sur en lugar de al norte. Los navíos que se dirigen al norte corren grandes peligros en forma de ataques de los piratas.

A menos que se indique lo contrario, todos los habitantes de Narborel son humanos de nivel 0 y no van armados. El DM deberá generar sus características y las de sus hogares si lo estima necesario.

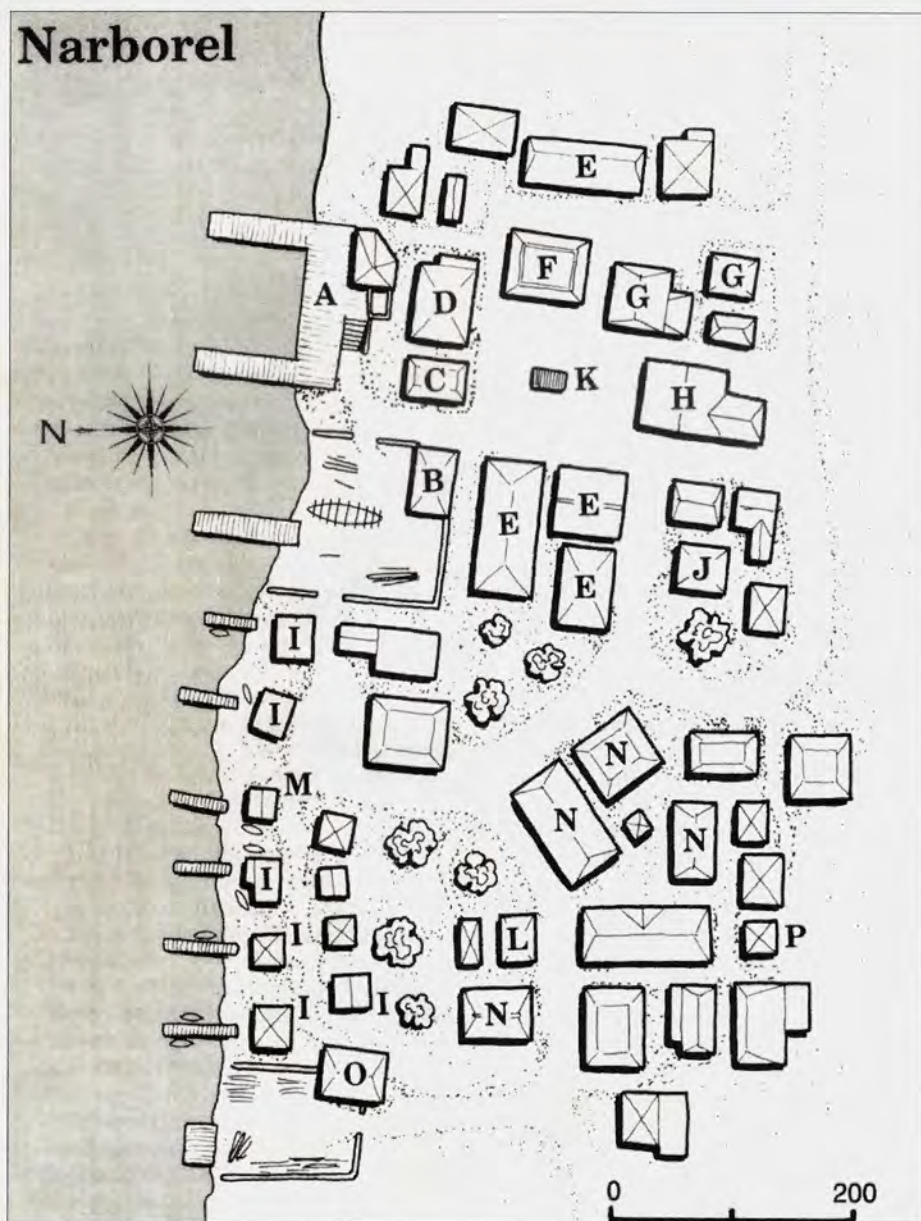
Habitante típico: AL N; CA 10; MV 12; humano nivel 0; pg 1d6 + 1; GACO 20; # AT 1; Dñ por tipo de arma; ML 10; normalmente desarmado.

A. Muelles. En el puerto de Narborel pueden atracar a la vez hasta cuatro mercantes grandes, pero los muelles raramente albergan más de dos a la vez. La Comandancia de Marina es una caseta al fondo del muelle.

El comandante de Marina es un humano grueso, de barba negra, llamado Dulson Grumb. Lleva un registro poco meticuloso de los barcos que amarran y zarpan, no divulgando li-

Al norte de Narborel

Narborel



brememente dicha información. Los que deseen estudiar sus libros deberán pagar un mo. Sin embargo, hay una información útil a obtener en ellos. Un navío llamado *El Azote* ha atracado en Narborel tres veces en los últimos cuatro meses, descargando pequeñas cantidades de cerveza, tejidos, especias y otras mercancías. El navío, propiedad de un elfo cuyo nombre no consta y capitaneado por un humano llamado Morgan Krell (a quien Dulson describe como «suficientemente amistoso») raramente permanece más de un día y carga sólo provisiones y agua antes de zarpar de nuevo.

Dulson Grumb, comandante de Marina: AL N; CA 9; MV 12; G1; pg 9; GACO 20; # AT 1; Dñ por tipo de ar-

ma +1; Frz 17, Des 15; ML 12; garrote. Pericias: uso de la cuerda, marea-

B. Astilleros. Esta zona vallada dispone de su propio muelle. Un casco parcialmente construido (lejos de estar acabado) es el rasgo dominante. A su alrededor hay montones de tableros y piezas diversas de madera, herrajes y otros materiales necesarios. La residencia del capataz **Shamus Cozwell** (pg 5) y sus cuatro **aprendices** (pg 4 cada uno) es una simple cabaña en la esquina noreste del astillero.

C. El cangrejo ligero. Sobre la puerta de esta taberna hay un cartel

con un cangrejo pintado. Los personajes pueden acercarse para probar el hidromiel o para oír los últimos rumores acerca de barcos que van o vienen. La taberna es propiedad de **Barnacle Bieram**, conocido tanto por sus tremendamente exagerados pero terroríficos relatos de fantasmas como por la calidad de su cerveza.

Barnacle Bieram, luchador jubilado: AL N; CA 10; MV 12; G2; pg 10; GACO 19; # AT 1; Dñ por tipo de arma; Frz 13, Des 11, Con 10, Int 11, Sab 10, Car 11; ML 12; arpón. Pericias: uso de la cuerda, mareaje, sentido del clima.

Los personajes que busquen servidores o tripulantes pueden encontrar aquí por regla general a 2-12 marineros sin empleo bebiendo en el bar. Trabajarán por unas 2 mp al día mas incentivos pero no tienen muchas ganas de viajar hacia el norte. Si están algo bebidos aceptarán ir al norte, pero exigirán salarios exorbitantes (6 mo al día o más).

Marinos (2-12): AL N; CA 10; MV 12; G1; pg 1d10 cada uno; GACO 20; # AT 1; Dñ por tipo de arma; ML 12; daga (50%), sable de abordaje (50%). Ver el Manual del buen guerrero para detalles sobre esta última arma.

El DM debería interpretar el papel de los marineros tal y como sea necesario. Todos ellos poseen como pericias el uso de la cuerda y el mareaje, además de otra pericia en no armas a elección del DM.

Uno de los parroquianos regulares de Bieram, un pescador llamado **Garth Brunnel** es en realidad un espía de los piratas. Garth lleva años ganándose miserablemente la vida como pescador, viendo cómo los beneficios del negocio de la madera aumentan, así como el repentino crecimiento de las industrias de las perlas y el coral en Narborel, y no está ya dispuesto a seguir viviendo en la pobreza, sobre todo si hay quien le pague en oro por sus servicios. Se mantiene bien informado de todos los navíos que deben amarrar y zarpar de Narborel en las semanas venideras y cuando no está espionando en la taberna vive en una pequeña cabaña a la orilla del río (área M). Pasa poco tiempo pescando y hasta los piratas han tenido que advertirle de que mantenga mejor su tapadera.

Garth Brunnel sabe que un halfling llamado **Jeklen Canaird** (ver Antecedentes de la aventura) ha estado haciendo preguntas acerca de las incursiones de los piratas por lo que, utilizando dinero que éstos le han

Al norte de Narborel

proporcionado, Garth ha contratado a un ladrón llamado Shadow (ver área P) para que le despache rápidamente.

Garth Brunnel, pescador y espía: AL MN; CA 8; MV 12; humano nivel 0; pg 5; GACO 20; # AT 1; Dñ por tipo de arma; Des 16; arpón, cuchillo, bolsa con 7 mo y 13 mp. Pericias: uso de la cuerda, pesca, manejo de botes pequeños.

D. Tonelería. Este edificio se encuentra junto a la taberna *El Cangrejo Ligero* (área C) y es propiedad de **Ralgus Kincaid** (4 pg), quien se gana la vida fabricando además embalajes para todo tipo de mercaderías. Ralgus tiene dos hijos llamados **Peter** y **Talbot** (3 pg cada uno) que le ayudan. Su hija **Maerie** (2 pg) está al frente de la tienda.

E. Tiendas. Estos establecimientos son propiedad del gremio de mercaderes local. Algunos sirven de alojamiento barato para personal de paso, incluyendo miembros de caravanas y tripulaciones de barcos. El resto se destinan al almacenaje de mercancías en tránsito.

F. Posada La Mantarraya Voladora. La posada es el mejor punto de encuentro del pueblo. Hay habitaciones limpias y confortables (a 2 mp por noche) y se sirven comidas (desde 5 mp a 2 mo) en una gran sala común. La posada está siempre llena de capitanes y oficiales de barcos, mercaderes importantes de paso por el pueblo y otra gente influyente.

La propietaria de la única posada de Narborel es una mujer jactanciosa y movida llamada Karyn Sykes. Antes de afincarse en Narborel, Karyn fue capitana del navío mercante *Erizo de Mar* durante muchos años. Ahora es miembro del Consejo de Narborel, que se reúne irregularmente en la trastienda de su posada. Si los personajes pueden ver más allá de su exterior vocinglero y abrasivo, descubrirán que es una mujer sabia, honrada y cuidadosa.

Karyn Sykes, posadera: AL BN; CA 9; MV 12; G4; pg 23; GACO 17; # AT 1; Dñ por tipo de arma; Frz 15, Des 15, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 11; ML 13; garrote. Karyn posee pericia en sable de abordaje y en ballesta y especialización en boxeo, además de pericias en uso de la cuerda, mareaje y navegación.

G. Suministros navales. Estos dos edificios son propiedad de **Donovan**

Graff (pg 5), mercader retirado y antiguo marino. En el edificio mayor (la tienda) pueden encontrarse todo tipo de suministros navales, desde sextantes hasta barriles de ron, pasando por brea para calafatear. La vivienda de Donovan es el más pequeño de los edificios. Opera en coordinación con la tienda de velas y cordajes (área H) por lo que no vende cuerdas, aparejos o velas.

H. Aparejos. El propietario de esta tienda, **Finn Sargesper**, es el cordeleiro local, que también construye velas y se ciñe a sus especialidades, sin entrar en competencia con su vecino Donovan Graff. Los personajes que deseen adquirir cuerdas o aparejos deben tratar con él, que es una persona asequible pero no abiertamente amistosa.

I. Viviendas de los pescadores. Los pescadores de Narborel viven en estos edificios esparcidos a lo largo de la orilla del río. Son por lo general un grupo hablador y amistoso, todos ellos con pequeñas familias a su cargo. Pasan la mañana en el mar y la tarde bebiendo en la taberna (área C). Todos ellos tienen pericias en uso de la cuerda, pesca y mareaje.

J. Oficina del guardia. Este edificio contiene una cárcel con un par de celdas provistas de barrotes, normalmente vacías. El guardia de Narborel, Jarick Redstern, es una figura meramente decorativa con escaso poder real puesto que los ciudadanos dirimen sus problemas mediante un rudimentario sistema de honor basado en el ojo por ojo. Si alguien roba o apuñala por la espalda a otro, la víctima (o alguien pagado por ella, o sus familiares supervivientes) se vengarán adecuadamente sin recurrir a la Justicia.

Jarick Redstern, guardia: AL NL; CA 8; MV 12; G3; pg 15; GACO 18; # AT 1; Dñ por tipo de arma; Frz 14, Des 9, Con 15, Int 11, Sab 10, Car 10; ML 12; armadura de cuero, garrote, espada corta. Pericias: sentido de la dirección, encender fuego, cabalgar por el suelo.

K. Plaza mayor. La mayoría de los edificios principales del distrito comercial están construidos alrededor del perímetro de esta plaza, un mercado al aire libre con una plataforma elevada en su centro, que puede utilizarse para subastas, discursos, etcétera. Un día por semana, la plaza se lle-

na de mercaderes y vendedores ambulantes que pregonan sus mercancías. En día de mercado, virtualmente cualquier objeto imaginable (dentro de un orden) puede hallarse aquí a la venta. A menudo los capitanes de barco intentan calcular su llegada o salida de Narborel para que coincida con un día de mercado. En el caso que nos ocupa, al día siguiente de la llegada de los personajes hay mercado, una excelente posibilidad para que todo el mundo reponga sus existencias.

L. Tienda de empeños de Maggie. Esta pequeña tienda encalada pertenece a una mujer de edad avanzada, antigua aventurera, llamada Maggie Leuwynn. Poseedora de algún talento para la magia, vende baratijas poco usuales en la parte delantera de su tienda y componentes para hechizos en la trastienda. El malvado mago elfo Niram Renotal descubrió hace meses que Maggie posee una impresionante colección de componentes materiales y se deja caer de vez en cuando para reponer sus existencias. Niram utiliza su cetro de engaño para obtener los componentes gratis y la pobre Maggie no tiene ni idea de lo caras que le están saliendo las visitas de Niram. Todo personaje que busque componentes de hechizos tiene una probabilidad del 80 por ciento de encontrar aquí lo que necesita.

Maggie sólo tiene palabras de elogio hacia el misterioso elfo que la visita de vez en cuando (no sabe ni su nombre) y no sospecha nada puesto que los efectos del cetro se disipan poco después de la partida de Niram. Tiene la impresión de que se trata de un amigo de confianza, que a su debido tiempo le abonará con creces los objetos que «se lleva prestados.»

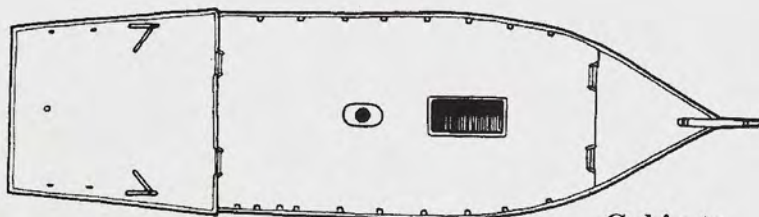
Maggie Leuwynn, maga humana: AL BL; CA 9; MV 9 (debido a la edad); M6; pg 14; GACO 19; # AT 1; Dñ por hechizo o tipo de arma; Frz 8, Des 10, Con 9, Int 16, Sab 13, Car 12; ML 10; varita de polimorfizar (15 cargas), anillo de protección +1. Hechizos: cantrip, detectar magia, reparar, leer magia; atar, luz continua; clariaudiencia, lenguas.

M. Casa de Brunnel. Esta casa minúscula, poco más que una cabaña, se encuentra junto a la orilla del río. Descansando sobre unas piedras junto a la casa se encuentran el bote de pesca de Garth, con sus redes y nasas, sin usar desde hace días. Si se re-

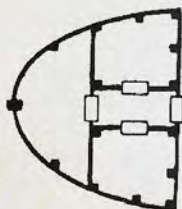
Barco mercante grande

Halcón Marino/Azote

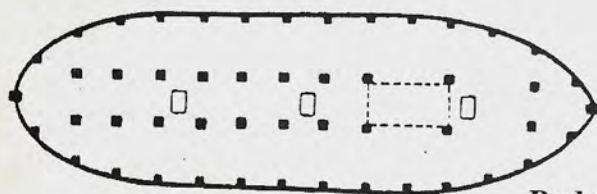
1 cuadrado = 3 m



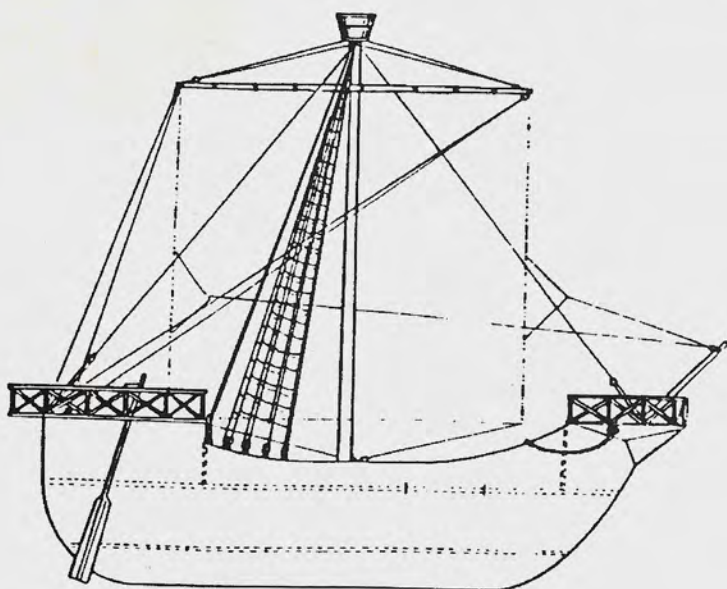
Cubierta principal



Cabinas interiores



Bodega de carga



gistra el interior de la casa hay un 10 por ciento acumulativo por turno de encontrar un cofre de madera cerrado con llave que contiene una bolsa con 53 mo, dinero que le fue entregado a Garth por los piratas. La llave del cofre está escondida en una sopera.

N. Almacenes de ostras y de coral. Estos edificios sirven de almacén para las ostras y el coral extraídos del fondo marino por los pescadores. El comercio de coral y de perlas de Narborel se halla bajo la supervisión del gremio de mercaderes local, que realiza sus actividades en privado en el interior de los mismos. Para disuadir a los posibles ladrones, cada uno de los edificios está vigilado por 5-10 guerreros de primer nivel (mismas características que los marinos del área C).

O. Aserradero. El aserradero de Narborel está rodeado por una cerca de madera de 2,70 m de altura. Los leñadores cortan árboles en el bosque y los echan al río, haciéndolos llegar hasta el aserradero; allí, los carpinteros y sus ayudantes los llevan hasta la orilla, donde se les deja secar y se les transforma en tablones u otras piezas de utilidad. La madera no utilizada por los habitantes de Narborel se envía por barco a Puntamar.

El interior del aserradero está vigilado por perros de guerra bien entrenados, por lo que no hay guardias humanos. En un edificio anexo se guardan todas las herramientas necesarias para preparar la madera de acuerdo con las necesidades del astillero local.

P. Almacén vacío. Esta tienda vacía es donde se oculta durante el día el ladrón Shadow. Por la noche vaga por los brumosos callejones del pueblo, en busca de bolsas que cortar a mercaderes o marinos.

Shadow, ladrón humano: AL MC; CA 5; MV 12; L5; pg 22; GACO 18; # AT 1; Dñ por tipo de arma (puñalada por la espalda x 3); Frz 11, Des 17, Con 12, Int 12, Sab 10, Car 8; VB 55%, AC 52%, H/RT 40%, MS 45%, OS 36% (41% con el manto), DR 20%, EP 90%, LL 25%; ML 9; PE 270; armadura de cuero, manto del mundano, daga empaladora +1 (ver el Manual del buen ladrón para las descripciones de ambos objetos) bolsa con 100 mo, baraja con 12 cartas negras. Pericias: leer los labios, acrobacia, ventriloquía.

Hace poco que Garth Brunnel (ver área C) le pagó 100 mo a Shadow pa-

Al norte de Narborel

ra que matase a Jeklen Canaird, el halfling que trabaja para Evald Ferrier. Shadow tiene la intención de llevar a cabo el crimen cuando Jeklen esté solo y sea vulnerable. Lleva siguiéndole con cuidado varios días, utilizando su manto del mundano, para pasar desapercibido. El asesinato debería tener lugar a poco de la llegada a Narborel del Azote.

Shadow deja una carta negra (una manía personal) en el escenario del crimen. Si los personajes tienen difícil el hallarle, un habitante PNJ puede facilitarles una pista en forma de rumor acerca de una «sombra maléfica» (shadow = sombra) que acecha las calles por la noche o un hombre de rasgos sombríos jugando con una peculiar baraja negra en la taberna. La carta en sí proporciona poca información aparte de demostrar que el asesinato fue obra de un profesional.

Pueden utilizarse hechizos del tipo vida pasada (ver el Tomo de magia) o hablar con los muertos para intentar la identificación del asesino pero la probabilidad de que esto tenga éxito es sólo del 15 por ciento para cada hechizo (Shadow es muy hábil y pocas de sus víctimas llegan a verle la cara).

La mayor debilidad de Shadow es la avaricia. Tras matar a Jeklen, le despoja de su pendiente de oro y de su espada mágica. Un personaje inteligente podría utilizar un hechizo de localizar objeto para localizar la guarida del asesino (donde ésta guarda los objetos robados), si recuerda el pendiente o la espada de su encuentro con el halfling. Si se le captura, Shadow demostrará tener bien poca lealtad, pudiéndosele persuadir de que diga el nombre de quien le pagó.

Llega El Azote

Cuando los aventureros lleguen a Narborel no tendrán la suerte de ver al Azote en puerto. Sin embargo, interrogando a Jeklen Canaird (antes de su prematura desaparición) o a los del lugar podrían enterarse de que un navío parecido al *Halcón Marino* zarpó del puerto hace unas dos semanas.

Diversos mercantes recalán en Narborel una vez al mes y los que llevan el registro de este tipo de cosas (por ejemplo, el comandante de marina) pueden indicar a los personajes cuándo se puede esperar el regreso de un navío en particular. Si el grupo descubre la alianza de Garth Brunnel con los piratas puede obtener de él la información necesaria con un soborno sustancial o un poco de intimidación. Garth sólo conoce el nombre de unos

cuantos piratas pero no a Niram. Sabe que los piratas planean asaltar buques mercantes pero desconoce la posición de su base. Tres días después de la llegada de los personajes al pueblo, el navío que buscan hace su entrada en el puerto, tanto si el grupo ha interrogado a Garth como si no.

El Azote, como se llama ahora el navío de Evald Ferrier, está ahora capitaneado por el tercero (por orden de importancia) de la banda de piratas, un guerrero de cuarto nivel, desaliñado, que atiende por Korod Fisheyes y que recibe órdenes del mago elfo Niram Renotal, quien ha venido a recoger más componentes para hechizos de Maggie Leuwynn. El resto de la tripulación incluye a otros dos piratas y ocho marineros. Morgan Krell, el capitán pirata, permanece en la base de éstos (ver La isla de Terakan).

Los piratas descargan sus cajas sin marcar de especias, toneles de vino y balas de tejidos para venderlos en el mercado (área K). No sienten simpatía alguna por nadie que intente introducirse en el barco y sus cabinas. Korod, a quien le disgusta hacer apariciones en público, permanece recluido en el navío permanentemente. Si se consigue sacarle del buque, coloca a otro pirata (Aldo o Kane) de guardia. Es virtualmente imposible que una persona (y mucho menos un grupo) se meta como polizón en el barco sin ser descubierto. Está claro que la manera más sencilla de afrontar el asunto es tomar el navío por la fuerza pero sin dañarlo.

El buque permanece fondeado toda la noche, tiempo más que suficiente para que Aldo o Kane reciban por parte de Garth una lista actualizada de movimientos de buques y para que Niram visite la tienda de Maggie. Temiendo que su cetro vaya corto de cargas, el mago planea llevarse algo más que componentes para hechizos. Esta vez se «llevará prestada» la varita de polimorfizar de Maggie.

Las características de Niram Renotal pueden hallarse en el área 5 de la isla Terakan. A la primera señal de problemas, Niram se teleporta hacia allá, dejando a Korod y a los otros abandonados a su suerte.

Korod Fisheyes, pirata humano: AL LM; CA 5; MV 12; G4; pg 34; GACO 17 (16 con el arma de especialización); # AT 1 (3/2 con el arma de especialización); Dñ por tipo de arma +1 (Frz), +2 (especialización); Frz 16, Des 17, Con 15, Int 12, Sab 9, Car 9; ML 11; PE 270; armadura de cuero,

espada larga (especialización), daga +1. Además de su especialización en espada larga, Korod también está especializado en lucha con dos armas a la vez.

Aldo Huckster, pirata humano: AL LM; CA 9; MV 12; G2; pg 21; GACO 19; # AT 1; Dñ por tipo de arma; Frz 15, Des 15, Con 17, Int 9, Sab 11, Car 9; ML 9; PE 65; espada larga, daga, 14 mo. Aldo también está especializado en lucha con dos armas a la vez.

Kane Pechnee, pirata humano: AL LM; CA 8; MV 12; G2; pg 17; GACO 19; # AT 1; Dñ por tipo de arma; Frz 13, Des 16, Con 13, Int 11, Sab 9, Car 8; ML 9; PE 35; sable de abordaje, daga, 23 mp, pendiente de plata en forma de serpiente (15 mo).

Marinos humanos (8): AL LM; CA 10 o 9 (con escudo); MV 12; G1; pg 10, 8, 7 (x3), 6 (x2), 5; GACO 20; # AT 1; Dñ por tipo de arma; ML 9; PE 15; chaleco de cuero, escudo y espada corta (guardados bajo cubierta). Todos disponen de pericia en mareaje y uso de la cuerda.

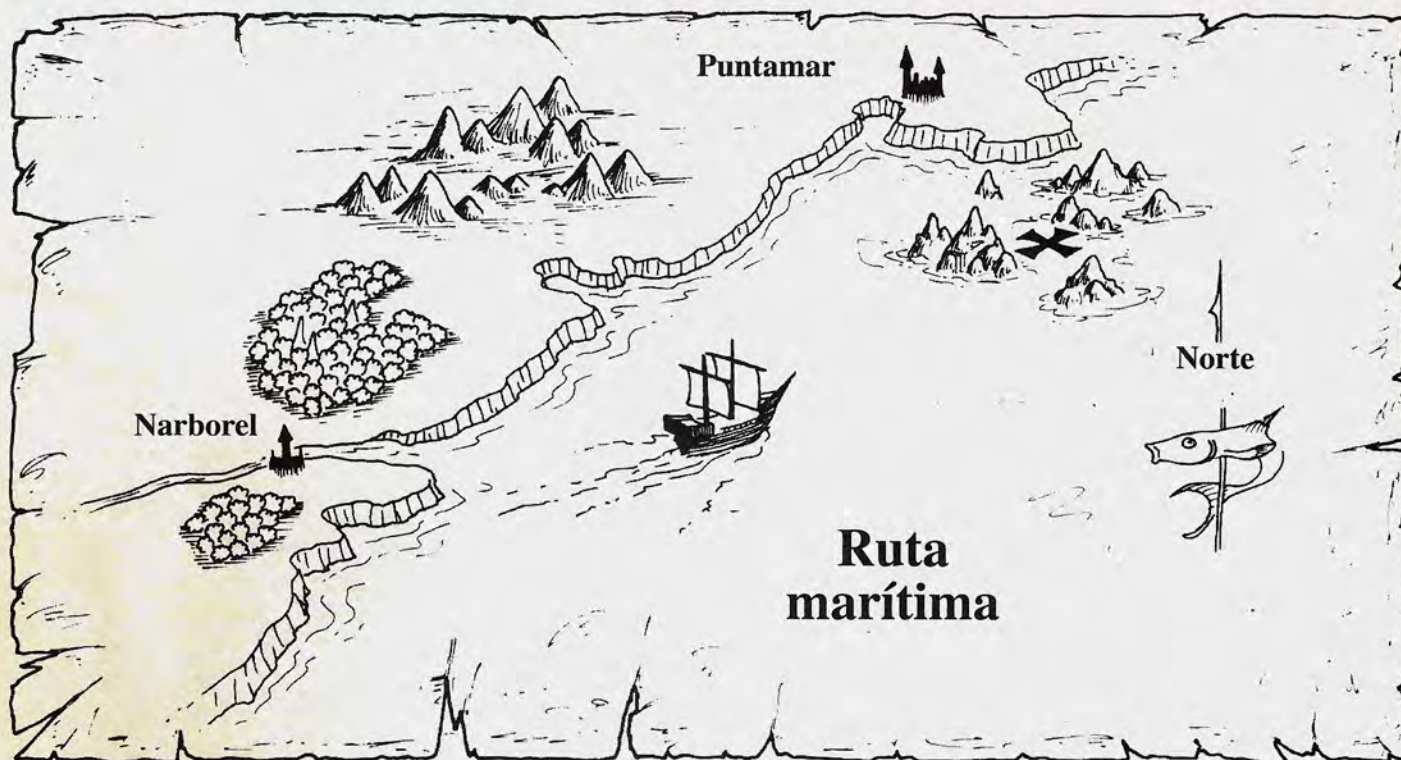
Bajo cubierta

El *Halcón Marino* es un buque mercante grande (ver ilustración en la página XX). Los personajes que registren los alojamientos de la tripulación no encontrarán nada de valor (aparte de los escudos y espadas de los marinos, si no los están usando). La cabina grande de popa es la del capitán, actualmente ocupada por Niram y Korod, y contiene dos hamacas, un escritorio vacío, dos arcones de madera (sin cerrar con llave y vacíos) y una pequeña mesa con un cajón. Enrollado y guardado dentro del cajón hay una mapa de la cadena de islas (ver página XX) con la situación de la base de los piratas marcada con una «X».

La parte delantera del navío tiene otra pequeña cabina que se utiliza para guardar las cadenas de las anclas, sogas y cuerdas de repuesto, así como diversas piezas y herramientas. La comida se guarda en la bodega de carga, accesible a través de un trampilla abierta en la parte delantera de la cubierta principal.

Derrotar a Korod y obtener el mapa debería ser sencillo para un grupo de personajes de nivel 4-7 (sobre todo porque Niram huye al primer atisbo de peligro). Este encuentro inicial con los piratas está diseñado para que vaya a favor de los personajes y el DM no debería hacer nada para evitar que les proporcione un exceso de confianza.

Al norte de Narborel



Viaje por mar

Para llegar al cubil de los piratas, los personajes pueden utilizar el *Halcón Marino* pero necesitan una tripulación entrenada de por lo menos diez hombres para manejar el barco, siendo el ideal 15-20. Si los personajes no disponen de la pericia de navegación, también deberán contratar a un navegante. Con algo de persuasión, Karyn Sykes (área F) puede acceder a acompañarles como capitana, si encuentra a alguien a quien confiar la posada durante su ausencia.

Tras la muerte de Canaird en Narborel, los personajes pueden utilizar el *Halcón Marino* sin permiso de su propietario (a menos que su alineamiento lo prohíba). Evald Ferrier deducirá de la recompensa el coste de la reparación de cualquier daño sufrido por el navío (si el barco se hunde, el coste será astronómico).

Si los personajes no quieren arriesgar el *Halcón Marino*, pueden alquilar otro navío para realizar el peligroso viaje hacia el norte, pero en el mejor de los casos no será tarea fácil. Pocos capitanes están lo bastante locos como para arriesgar su nave en un territorio potencialmente tan peligroso. Por suerte para ellos, pocos capitanes pueden resistirse a la promesa de una suculenta recompensa en monedas de oro.

La isla de Terakan

La base de operaciones de los piratas está oculta en la playa occidental de una pequeña isla rocosa en la cadena que se extiende hacia el sur desde la península de Puntamar. La isla se llama Terakan.

Si los personajes se acercan a la isla a bordo de cualquier barco que no sea *El Azote*, son atacados por tres arpías hechizadas.

Niram, que al ser elfo es inmune al canto de las arpías, hechizó a estas feroces criaturas para que protegieran la isla de cualquier ataque.

Si Niram se ve obligado a huir de Narborel utilizando su hechizo de teleportación, advertirá a las arpías de que estén a la espera de intrusos y les dará órdenes de atacar a todo navío que se acerque. Si no consigue alertarlas y los personajes se aproximan a la isla en *El Azote*, éstas suponen que se trata de los piratas que vuelven y no se molestarán en atacarles. Sin el aviso de Niram, las arpías no piensan en investigar si realmente los tripulantes del navío son los que deberían ser.

En caso de ataque, las arpías utilizan su canto para atraer víctimas potenciales a cubierto, haciéndoles así vulnerables a sus ataques de zarpa/zarpa/garrote. Las arpías pueden continuar cantando mientras des-

pedazan a víctimas inermes. Los elfos, incluyendo a Niram, son inmunes a los efectos dañinos del canto de las arpías y los medio elfos tienen un 30% de resistencia al hechizo.

Arpías (3): INT baja; AL CM; CA 7; MV 6, volando 15 (C); DG 7; pg 47, 39, 34; GACO 13; # AT 3; Dñ 1-3/1-3/1-6 o 1-3/1-3/arma; AE canto y hechizo; TM M; ML 14 (17 hechizadas); PE 975. Cada una lleva un garrote de hueso que hace 1-8 pg.

El nido de las arpías es bastante accesible pero difícil de divisar desde el nivel del mar. Los nidos contienen huesos de pescado y los restos de diversos tipos de cangrejos (pescados por las arpías en aguas poco profundas). No tienen huevos ni tesoro.

Al acercarse los personajes a la isla Terakan ven dos grandes aberturas en la roca (que llevan a las áreas 1 y 7) y una pequeña, semisumergida, entre ellas. La caverna del norte sólo permite el paso del mercante pequeño, pero los personajes deberán superar un chequeo de Inteligencia para darse cuenta de ello. Ninguna de las cuevas es lo suficientemente grande como para permitir que *El Azote* o a cualquier mercante grande navegue con seguridad por la misma y la del sur (área 7, el cubil de la tortuga dragón) es demasiado baja para los buques de vela. Los personajes, si llegan a bordo del navío de Evald Ferrier, deberán

Al norte de Narborel

echar el ancla fuera de la cueva y arriar un bote, como por ejemplo la chalupa para ocho personas de que está provisto el Halcón.

Encuentros en la isla

Cuando los personajes llegan a la isla, las cavernas están ocupadas por seis piratas de segundo nivel o superior (detallados en áreas 2 y 4), seis piratas de primer nivel (áreas 1 y 2) y el mago elfo que está detrás de la operación (área 5). Niram también tiene algunos monstruos hechizados cerca (áreas 3 y 6) como refuerzo y por último (y no menos importante) cuenta con la tortuga dragón, que siempre está en su cercano cubil (área 7).

Si Niram se ve obligado a huir de Narborel supone que los personajes vendrán a por él y toma precauciones. No envía a la tortuga dragón a interceptar al halcón marino por miedo a que resulte dañado (una vez Niram consiga su timón de maginavegación, se convertirá en su nave espacial). Niram advierte a las arpías y a los piratas de la posible llegada de intrusos y se retira a sus aposentos para recuperar hechizos gastados anteriormente.

Todas las cámaras de la base de los piratas son cavernas naturales de roca. Excepto donde se indica, están bien iluminadas mediante hechizos de luz continua. Todas las zonas tienen techos de por lo menos seis metros de altura. La mayoría de las puertas que se muestran en el mapa son de madera y están cerradas con llave. Sólo Niram Renotal y el capitán pirata Morgan Krell, tienen llaves.

1. Caverna de amarre. Hay que leer o contar lo que sigue a los jugadores cuando los personajes entren desde el oeste o desde el sur.

Veis una caverna magnífica, mágicamente iluminada, llena de agua de mar. Al oeste, da a mar abierto. Al este, un amplio saliente sirve como almacén para montones de madera, cajas de embalaje, fardos y otras mercancías robadas. El techo oscila entre los quince metros de altura en el centro de la cueva y los nueve en la boca. Una cabria de madera de grandes dimensiones sobresale del muelle, amarrado al cual se encuentra un navío de unos quince metros de eslora, con la vela arriada. Tiene la medida justa para navegar por la entrada de la caverna. El eco del

agua goteando resuena por toda la caverna.

Los piratas cargan y descargan mercancías robadas de los mercantes robados en esta monstruosa caverna. Guardando la sección oriental del almacén se halla un solo centinela (pirata de primer nivel). Los personajes sólo se fijan en él si antes de entrar en la caverna miran en busca de guardias. El centinela será alertado con toda seguridad si los personajes intentan asaltar el complejo a través del ancho canal que lleva al oeste. En ese caso, da la alarma y en dos rounds empiezan a llegar refuerzos desde el área 2 a los que se unen las márgolas del área 3.

A menos que el grupo tenga una superioridad numérica total, los piratas defenderán esta caverna a toda costa. La madera, las cajas, los barriles y los fardos de mercancías robadas se hallan por todas partes, ofreciendo excelente cobertura y montones de escondrijos para los defensores (cobertura 50 por ciento, —4 a la CA). Si los piratas tienen las de perder, o si parece que no puedan repeler el asalto del grupo, se retiran al área 2 y se atrincheran allí. Como último recurso, escapan a través del túnel que lleva al exterior desde el área 2.

Si los personajes pueden introducirse disimuladamente en esta caverna sin ser detectados, y despachar al guardia en silencio, podrán llegar sin trabas al área 2.

El buque no lleva a bordo objeto de valor alguno, puesto que se utiliza solamente para asaltar otros buques mercantes. Requiere un mínimo de seis tripulantes y los remos sólo se utilizan para navegar por la caverna o cerca de la costa. Las cajas, barriles y arcones que hay a bordo contienen desde comida y aparejos a equipo estándar (ni armas ni tesoro). En términos de valor global, lo que hay aquí no es particularmente valioso. Las perlas y el coral robados a los mercantes se almacenan en el área 6.

Pirata humano: AL LM; CA 10; MV 12; G1; pg 8; GACO 20; # AT 1; Dñ por tipo de arma; ML 9; PE 15; chaleco de cuero, espada corta, daga, 15 mp y 5 mo en una bolsa.

2. Dormitorio de los piratas. Lo más probable es que los personajes entren aquí desde el pasaje norte que viene del área 1. Si no se ha dado la alarma, todos los piratas restantes (a excepción del capitán, Morgan Krell) estarán aquí.

Esta caverna de seis metros de altura, de forma irregular, contiene varias hamacas colgando de postes de madera y un surtido de arcones pequeños, también de madera. Apilados a lo largo de la pared norte hay numerosos embalajes y barriles. Hay una pequeña ave acuática en un asador sobre el fuego. El decorado lo completa una mesa de 1,20 x 1,20 m para preparar comida y una larga mesa de comedor cubierta de platos, jarras y restos de comida. Esparcidas por la habitación hay diversas armas, dagas y espadas cortas, que pueden cogerse en un momento.

A menos que hayan sido convocados al área 1 por el centinela, hay diez piratas presentes, la mayoría de los cuales duermen en sus hamacas, pero al menos hay uno despierto (cenando, contando su dinero, afilando su arma o atendiendo el fuego). Cinco de los piratas son de segundo nivel o más y el resto son piratas de primer nivel con características similares.

Jans Harper, pirata humano: AL LM; CA 9; MV 12; G3; pg 25; GACO 18; # AT 1; Dñ por tipo de arma; Frz 13, Des 15, Con 15, Int 12, Sab 11, Car 10; ML 12; PE 65; espada larga, daga arrojadiza, 15 mo, 24 mp. Jans tiene pericia en boxeo, lanza y sable de abordaje.

Larkin Fletcher, pirata humano: AL LM; CA 7; MV 9; G3; pg 23; GACO 18 (17 con el arma de especialización); # AT 3/2; Dñ por tipo de arma +1 (Frz), +2 (especialización); Frz 16, Des 11, Con 13, Int 9, Sab 9, Car 13; ML 12; PE 65; armadura de cuero tachonado, espada larga (especialización), cinco dagas arrojadizas, pendiente de oro (35 mo). Larkin tiene pericia también en sable de abordaje.

Kalus Goffe, pirata medio orco: AL LM; CA 8; MV 12; G2; pg 19; GACO 19; # AT 1; Dñ por tipo de arma +1 (Frz); DE infravisión; Frz 17, Des 11, Con 16, Int 10, Sab 7, Car 6; ML 12; PE 35; armadura de cuero, espada larga, daga, 24 mp, pendiente de plata en forma de media luna (10 mo).

Gorlon Dundore, pirata enano: AL LM; CA 10; MV 12; G2; pg 16; GACO 19; # AT 1; Dñ por tipo de arma; DE infravisión, +4 a las tiradas de protección contra hechizos y venenos; Frz 14, Des 12, Con 15, Int 6, Sab 9, Car 7; ML 9; PE 35; chaleco de cuero, sable de abordaje, dos dagas arrojadizas, 18 mo. Gorlon fue criado por humanos y se afeita la barba para pare-

Al norte de Narborel



La isla Terakan

1 cuadro = 3 m

su propio arcón abierto, con ropa y objetos personales; estos veintidós arcones no tienen objeto alguno de valor significativo. Las cajas y embalajes junto a la pared norte contienen comida robada a los mercantes. Muchos de los embalajes están claramente marcados con los emblemas de sus legítimos propietarios. Esparcidos por la cámara hay veinte dagas, quince espadas cortas y diez sables de abordaje, accesibles para cualquier pirata (o personaje) que necesite un arma.

3. Caverna de las márgolas. A diferencia de la mayoría de zonas de la guarida de los piratas, ésta se halla a oscuras. Los actuales ocupantes de la misma lo prefieren así.

Las irregulares paredes de esta caverna fría y oscura están salpicadas de salientes y oquedades naturales. El techo está a unos 7,5 m por encima y el suelo es rugoso e irregular.

Si aún no han respondido a la alarma, las dos márgolas atacan a todo personaje que se atreva a explorar su caverna. Esta márgola entraron en la caverna de amarre (área 1) una noche y fueron hechizadas por Niram para que le sirvieran de guardias adicionales. Suelen ocultarse en salientes de la alcoba norte de la caverna, por lo que los personajes sólo tienen una probabilidad del 20 por ciento de verlas.

Si se las libera de la influencia del hechizo de Niram, estas salvajes criaturas atacan a todo el que vean, incluyendo el mago elfo.

Márgolas (2): INT baja; AL CM; CA 2; MV 6, volando 12 (C); DG 6; pg 37, 30; GACO 15; # AT 4; Dñ 1-6/1-6/2-8/2-8; AE planeo; DE camuflaje, sólo son dañadas por armas +1 o mejores; TM M; ML 13 (17 hechizadas); PE 975.

Las márgolas tienen el siguiente tesoro oculto en una pequeña alcoba cerca del techo de la cueva, a seis metros del suelo: tres copas de oro (50 mo cada una), un frasco de plata (25 mo) conteniendo una poción de curación (tres dosis) y cuatro cuentas de plata con el aura mágica de Nystul en ellas (1 mo cada una).

4. Alojamiento de Krell. Si los personajes consiguen pasar a través de los piratas (área 2) o del alojamiento de Niram (área 5) sin provocar la alarma, Morgan Krell se hallará

cerse a los humanos el máximo posible.

Donald Maskill, pirata humano: AL LM; CA 10; MV 12; G2; pg 14; GACO 19; # AT 1; Dñ por tipo de arma; Frz 12, Des 9, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 9; ML 10; PE 35; chaleco de cuero, sable de abordaje, daga, anillo de oro (25 mo).

Piratas humanos (5): AL LM; CA 10; MV 12; G1; pg 9, 8 (x2), 7, 6; GACO 20; # AT 1; Dñ por tipo de arma; ML 9; PE 15; daga, 2d10 mp. Tienen pericia en daga, espada corta y sable de abordaje.

A menos que los intrusos utilicen magia que les haga indetectables, será muy difícil invadir el dormitorio y sorprender a todos los que hay en su

interior. Si tiene lugar un combate, los piratas tratarán de escapar al área 1. Mientras tanto, las márgolas de Niram saldrán del área 3 para unirse al combate, manteniendo ocupados al máximo de personajes posible. Según vayan las cosas, los piratas pueden intentar abordar el pequeño buque mercante del área 1 para escapar, aunque Krell (ver área 4) se quede atrás.

Si los piratas no pueden huir al área 1 echarán a correr hacia la superficie a través de la puerta que lleva a las escaleras y una vez arriba se ocultarán en la isla hasta que la amenaza pase, emboscando a quien ose perseguirles.

Cada pirata, incluyendo los que el grupo se encontró en Narborel, tiene

Al norte de Narborel

aquí. Si oye una alarma huirá antes de que los personajes lleguen a la puerta.

Esta caverna de seis metros de altura está austeramente amueblada. Anillos de hierro aseguran una hamaca a las paredes de la cueva, un arcón de madera se halla adosado a la pared este y una mesa con cuatro sillas a su alrededor se encuentra más o menos en el centro de la cámara.

Si resulta sorprendido, el capitán pirata se hallará en su alojamiento anotando cosas en su cuaderno de bitácora, con su espada o su lanza a mano. Si nota la presencia de intrusos en los alojamientos de Niram, abandonará su cámara por la puerta del este y reunirá a todos los piratas del dormitorio común (área 2), dirigiendo a sus hombres en un esfuerzo por repeler a los intrusos, si bien se replegará al buque del área 1 si van mal dadas.

Si Krell oye ruidos de combate en el área 2, huye al oeste, a la cámara del mago (área 5) y alerta a Niram, el cual le lleva consigo en su retirada a la cámara del tesoro (área 6) mientras prepara su hechizo de teleportación.

El arcón de Krell está cerrado con llave, que el capitán pirata guarda en su bolsillo, así como una segunda llave que abre todas las puertas del cubil de los bandidos. Dentro hay diversos objetos personales, ropa, una bolsa con 63 mo y un cuaderno en el que describe (en lengua común) los éxitos de su banda de piratas.

Morgan Krell, guerrero humano: AL LM; CA 5; MV 12; G6; pg 49; GACO 15 (14 con el arma de especialización); # AT 3/2; Dñ por tipo de arma +2 (especialización); Frz 17 (+1, +1), Des 17, Con 14, Int 15, Sab 12, Car 16, ML 11; PE 975; pendiente de protección +2, espada larga +1, lanza, daga, llave maestra. Krell está especializado en espada larga, que es un arma con alineamiento llamada Rompevidas. Se trata de una espada LM que inflige doble daño con un 20 natural. El pendiente mágico de Krell lleva engastada una esmeralda en forma de lágrima (500 mo).

5. Alojamiento de Niram. El mago elfo raramente está fuera de su cámara. Se pasa las horas muertas entre asaltos trabajando en su libro de hechizos y aumentando su repertorio mágico. A menos que los personajes posean métodos mágicos rápidos pa-

ra llegar a la isla de Terakan (como una alfombra mágica o una escoba voladora) Niram habrá memorizado todos los hechizos lanzados anteriormente (incluyendo teleportación).

Esta caverna espaciosa, de 7,5 m de altura contiene una mesa, una cama, un armario de cajones y otro mobiliario diverso, pero pocas pistas que permitan catalogar a su ocupante.

Si no es consciente de la presencia de intrusos, Niram estará sentado en la mesa escribiendo en su nuevo libro de hechizos, que actualmente contiene todos los de cuarto y quinto nivel. El otro, con los hechizos de primero a tercero, lo guarda en uno de los cajones. Los otros cajones contienen ropa, incluyendo una o dos piezas de fino satén, y un tubo de metal sellado, protegido por un sello de la serpiente sepia. Dentro hay un contrato escrito en el idioma de los ílitidas, por el que se comprometen a proporcionar a Niram un timón de maginavegación a cambio de 25.000 mo (incluyendo los cargamentos de perlas y coral), los cargamentos de madera robados y la base secreta de los piratas.

Si Niram resulta atrapado en su cámara (sólo hay una posibilidad de 1 en 10 de sorprenderle) se defiende por todos los medios a su alcance, empezando por un retener personas sobre los guerreros y magos contrarios. Luego recurre a su cetro de engaño, su daga +2, la varita de polimorfización de Maggie Leuwynn, algunos otros hechizos ofensivos (golpe de rayo o dormir) o su invisibilidad (que reduce su CA a 0). Una vez con los dos libros de hechizos en sus bolsillos (o al menos el de los hechizos de mayor nivel) se teleportará con su libro (o libros) y sus objetos mágicos a su refugio secreto (área 8).

Si Niram sabe que el grupo está en el complejo de cuevas no se enfrentará a ellos directamente sino que preferirá que los piratas le hagan la faena sucia, recogerá sus armas y sus libros de hechizos y se encerrará dentro de la cámara del tesoro (área 6). A la primera señal de disturbios en su alojamiento se teleportará con sus posesiones al área 8.

Además de su daga mágica Niram ha lanzado un hechizo de objeto sobre un bastón, ocultando la pieza de tela resultante en una manga. También guarda una daga invisible atada a su bota. Si se halla desarmado y acorralado puede sacar cualquiera

de estas armas.

Niram Renotal mago elfo: AL CM; CA 2; MV 12; M9; pg 28; GACO 18; # AT 1; Dñ por hechizo o tipo de arma; AE sorpresa; DE infravisión; Frz 12, Des 16, Con 12, Int 17, Sab 15, Car 16; ML 9; PE 2.000; brazaletes de defensa CA 4, cetro de engaño (con tres cargas), daga +2, varita de polimorfización (si la ha conseguido de Maggie Leuwynn en Narborel), daga invisible no mágica, bastón (con hechizo de objeto sobre él), llave maestra.

Hechizos: manos ardientes, reducir, escudo, dormir; oscuridad radio 5 m, invisibilidad, telaraña; retener persona, golpe de rayo, respirar agua; hechizar monstruos, muro de fuego; teleportación.

6. Cámara del tesoro. Si se da cuenta de la presencia del grupo, Niram se retira a su caverna con todas sus posesiones, teleportándose al área 8 al menor signo de problemas.

En la alcoba más profunda de esta caverna oscura y tétrica, de seis metros de altura, hay cuatro arcones de madera. Cerca de ellos se encuentran dos urnas de oro y una gran campana de barco de plata algo ennegrecida. Hay también una pila de cofres y cajas de madera.

Las once cajas que componen la pila están llenas de coral, con un valor de unas 700 mo por caja. La docena de cofres contienen perlas de diferentes tamaños y formas, la mayoría con alguna imperfección. El valor total del alijo de perlas es de 8.000 mo.

Ninguno de los arcones de madera tiene cerradura. El número 1 contiene 625 mo, 1.320 mp y 1.575 mc. El número 2 contiene 400 mo, 915 mp y 1.185 mc. El número 3 contiene 1.535 mo, 2.200 mp y 3.290 mc. Las urnas de oro valen 350 mo cada una. La campana es de plata maciza y vale 450 mo. Todos estos tesoros pertenecen a los mercaderes cuyos navíos fueron asaltados por los piratas, por lo que los personajes legales buenos deberían retornar todo o la mayoría de este tesoro a sus legítimos propietarios. El valor total de este alijo de metales preciosos (que por cierto pesa una barbaridad) es de unas 4.000 mo, por lo que a Niram aún le falta bastante para poderse permitir el timón de maginavegar.

El arcón número 4 es en realidad un mímico hechizado, que ataca a

Al norte de NARBOREL



cualquiera que se le ponga al alcance. Su tarea es proteger el tesoro de Niram y lo hará hasta sus últimas consecuencias.

Mímico, normal: INT normal; AL N; CA 7; MV 3; DG 7; pg 35; GACO 13; # AT 1; Dñ 3d4; AE pegamento; DE camuflaje; TM G; ML 15; PE 975.

7. Cubil de la tortuga dragón.

Esta zona está vedada a todo el mundo excepto a Niram, puesto que es donde habita la tortuga dragón hechizada. Esta peligrosa criatura siempre se encuentra en su cubil, encantada de descansar hasta que los piratas necesiten sus servicios.

En un estrecho saliente de roca a un lado de esta húmeda y semisumergida caverna hay un desordenado montón de monedas con unas cuantas gemas y piezas de joyería para darle color. El fondo de la laguna es demasiado profundo para poderse

ver bien y la zona está prácticamente desprovista de luz. El techo, irregular y empapado, está a casi doce metros por encima del saliente.

La tortuga dragón está sumergida en el fondo de la laguna cuando el grupo entra en la caverna por primera vez. Es relativamente débil (para una tortuga dragón) pero bastante inteligente, lo suficiente para darse cuenta de que ha encontrado un chollo. Niram siempre vuelve a lanzarle el hechizar antes de embarcarse en una expedición para estar seguro de que la criatura pueda ser perfectamente controlada, y haga exactamente lo que se le encomienda. El resto del tiempo permanece aquí, saboreando su colección de tesoro, que puede ver perfectamente desde el fondo de la laguna. Satisface su hambre con las comidas ocasionales que los piratas le proporcionan y espera pacientemente hasta la siguiente

vez que se le llame.

El tesoro de la tortuga dragón es aproximadamente equivalente al valor del botín del área 6 (unas 4.000 mo). A fin de poder pagar su timón de maginavegar, Niram pretende adueñarse también de él un día en el que la tortuga se halle fuera de su cubil. Hasta ese día, Niram confía plenamente en la capacidad de la tortuga dragón para protegerlo. Si el grupo consigue de alguna forma matar o incapacitar al monstruo, un segundo montón puede recuperarse del fondo de la laguna: un arcón de madera podrida, no cerrado con llave, conteniendo 2.660 mo y tres piezas de joyería valoradas en 350 mo cada una, un yelmo de acción subacuática, un esqueleto que lleva puesta una armadura de escamas +1 (del tamaño de un elfo), una cimitarra +1 (+4 contra dragones y reptiles), un tridente de aviso, una bola de cristal y unos brazaletes de indefensión. La tortuga dragón obtuvo estos objetos mucho antes de la llegada de Niram y los piratas, quienes nunca los han visto.

Tortuga dragón: INT mucha; AL N; CA 0; MV 3, 9 nadando; DG 12; pg 45; GACO 9; # AT 3; Dñ 2-12/2-12/3-30; AE arma de aliento (vapor hirviente causa 20d6 pg de daño, salva para la mitad), volcar barcos; TM G (diámetro 7'2 m); ML 17; PE 10.000.

La tortuga dragón puede utilizar su arma de aliento tres veces al día (aunque una puede ser más que suficiente si coge al descubierto a los personajes).

El aliento del monstruo forma una nube de vapor hirviente de dieciocho metros de largo, doce metros de alto y doce metros de ancho.

8. El refugio de Niram. Los túneles que llevan a esta zona están inundados, con niveles de agua entre 1,50 y 6 metros. Los buenos nadadores pueden utilizar bolsas de aire de entre 60 cm y 1'50 metros que hay en el techo de los túneles (no hace falta bucear) y pueden llegar hasta el refugio de Niram sin miedo a ahogarse.

Los que no sepan nadar tendrán problemas. Aquellos que no vayan cargados deberán hacer con éxito un chequeo de la mitad de su Fuerza para impulsarse (como los perros) por los túneles. Si se falla la tirada, el personaje se hunde y puede ahogarse (hay que aplicar las reglas sobre natación de las páginas 120-122 del

Al norte de Narborel

Manual del jugador). Los que no sepan nadar y además cuyo movimiento se vea reducido por ir cargados simplemente no pueden pasar por los túneles inundados y cualquier intento de hacerlo requiere un chequeo de Constitución para evitar ahogarse.

El techo de esta caverna asciende a unos seis metros sobre el nivel del agua, creando una bolsa de aire húmedo pero respirable. El túnel occidental desciende rápidamente, empezando el agua a un metro y medio bajo el suelo de la caverna, mientras que el túnel septentrional permanece llano y seco. Ambos se pierden en la oscuridad.

La mayoría de los piratas ignora que existe esta caverna puesto que jamás han entrado en los estrechos túneles al norte de la guarida de la tortuga dragón. Sólo Niram y Krell han estado aquí antes. En caso de apuro, Niram llega hasta aquí mediante su hechizo de teleportación, escogiendo arrogantemente quedarse cerca de su guarida y sus objetos de valor en lugar de huir a un lugar más remoto. Un hechizo de luz continúa ha sido lanzado contra el techo de la caverna, que Niram puede cancelar en cualquier momento para ocultar su presencia o cubrir su huida.

La caverna está desprovista de muebles y tesoro. Un estrecho túnel lleva a unos quince metros al norte hasta un profundo hueco que da a la caverna de amarre (área 1).

Si se les confronta en este lugar, Niram (y Krell si está presente) se retirará al área 1, nadando hasta el muelle si es necesario. Ni uno ni otro se rinden; ambos lucharán a muerte. Si Niram consigue escapar del grupo permanecerá en la isla para frustrar cualquier intento de llevarse su tesoro. Ha trabajado muy duro para dejar que unos aventureros le roben de golpe todo lo que le ha costado tantos meses robar.

Cómo concluir la aventura

Utilizando el pequeño mercante de los piratas o el Azote, el grupo debería ser capaz de transportar la mayoría del botín de la isla Terakan a Puntamar o a la distante Narborel. Si Niram escapa, puede ordenar a la tortuga dragón (si aún está viva) que ataque a los personajes cuando abandonan la isla. Utilizando su hechizo

de respirar agua, Niram viaja agarrado a la tortuga dragón y aborda el buque para ocuparse de todos aquellos que sobrevivieran al arma de aliento del monstruo. Una vez a bordo, el elfo lucha a muerte. Si Niram muere, la tortuga dragón trata de hundir el navío, devorando a todos los personajes que caigan al agua y reclamando para sí todos los tesoros que llevara aquél.

Aunque los personajes pueden recuperar miles de monedas de oro en tesoros de la isla Terakan, sólo se les debería permitir reclamar parte del mismo. El resto pertenece a mercaderes que están ansiosos por recuperarlo. Se recomienda al DM que sea creativo a la hora de penalizar a los personajes que demuestren una excesiva avaricia (por ejemplo, una venganza de los airados mercaderes). Devolver los cargamentos robados a sus legítimos propietarios debería proporcionar 10.000 PE de recompensa, a dividir por un igual entre los miembros del grupo, incluyendo ayudantes y servidores.

Los personajes pueden reclamar para sí los tesoros hallados en el fondo de la laguna de la tortuga dragón si consiguieron deshacerse de la misma (una posibilidad remota, aunque no totalmente imposible). Los mercaderes no reclamarán ningún derecho sobre esos objetos. Los personajes también pueden quedarse con el mercante pequeño si lo desean, puesto que su propietario estará más que dispuesto a regalárselo si recuperan la mayoría del género de las áreas 1 y 6. Evald Ferrier, sin embargo, quiere que el Halcón Marino retorne a Puntamar. Los personajes que convengan

a Maggie Leuwynn de que su varita fue robada pueden recibir otra recompensa si logran recuperarla intacta. Quizá les ofrecerá un suministro gratis de por vida de componentes de hechizos. Toda recompensa adicional en puntos de experiencia queda a discreción del DM.

Si Niram Renotal escapa, sin duda reaparecerá más adelante tratando de vengarse. Con su tesoro desaparecido tiene pocas probabilidades de adquirir el timón de maginavegar que le prometió su contacto ilítida. Por tanto, tiene buenas razones para querer vengarse de los que arruinaron sus planes. Morgan Krell y sus piratas son tenaces y por tanto pueden continuar con sus ataques a la ruta marítima entre Puntamar y Narborel, una vez encuentren una nueva base, un barco y suficiente tripulación para reemplazar a los piratas que murieron o fueron capturados en la isla Terakan.

Los personajes pueden reclamar la base de los piratas en la isla Terakan para sí, completamente ignorantes del hecho de que un mercader ilítida tiene la intención de utilizarla como centro de futuras operaciones de mercado negro. El DM puede crear otra aventura que implique la llegada del barco de los ilítidas y su malévola tripulación. Los mind flayers pueden renovar los ataques contra los buques mercantes que pasen cerca de la isla, secuestrando a sus tripulaciones como alimento para su «negocio de cerebros», haciendo cundir de nuevo el pánico en Narborel. Si los personajes deciden librar a Narborel de esta nueva amenaza pueden llegar a capturar un navío capaz de maginavegar y continuar así sus aventuras en una frontera mucho más grande y peligrosa.



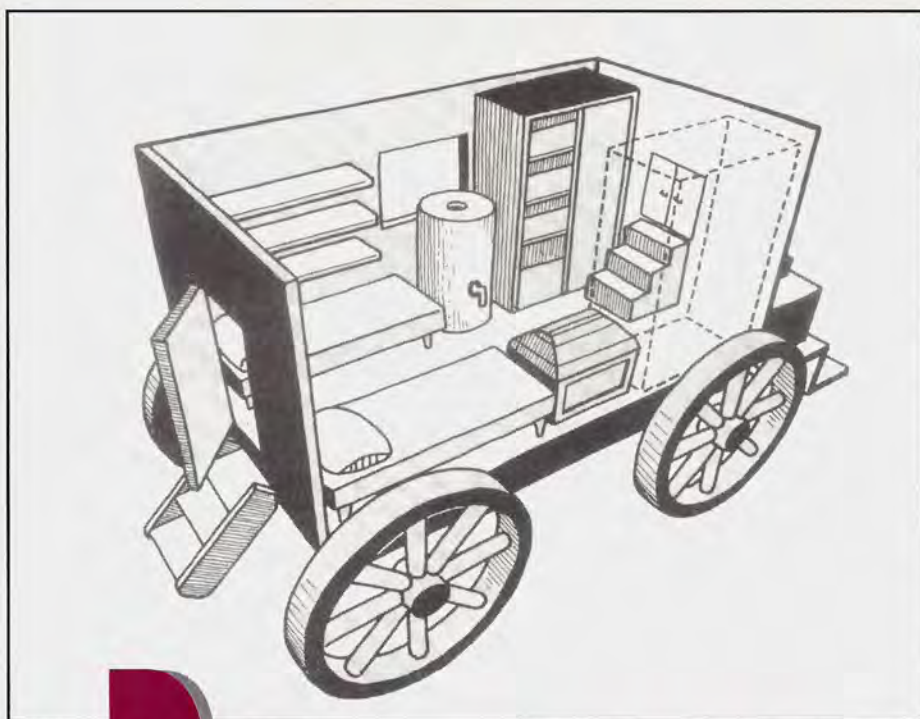
El Dragón Rojo

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS
Y LITERATURA DE FANTASIA

Juegos de Rol y Tablero, Librería, etc. Especializado en material de AD&D (Zinco, Timun Mas, Ral Partha, D.C./T.S.R. comics), D&D Básico (Borras) y Tierra Media (Minotauro, Jocs Internacional y Mithril Miniatures).

Librería Góngora

c/ Mariano Cubí, 70-74
08006 - Barcelona
Telf. 200 75 67



Dos para el camino

O cómo se puede resultar atemorizado, robado y estafado casi a la vez

por Tony Quirk

«Dos para el camino» es una aventura de relleno para AD&D, diseñada para ser jugada por entre 2 y 6 personajes de niveles 2-5 (sin sobrepasar 9 niveles en total), de cualquier clase y alineamiento, insertable en cualquier campaña en la que los personajes tengan que recorrer una gran distancia por tierra.

Antecedentes de la aventura

Los personajes se encuentran en una ciudad, buscando un medio de transporte que les lleve hasta su siguiente lugar de destino y se encuentran con Bertucat, un mercader de raza humana que vende carros y caballerías. Se trata de una persona a quien le gusta estrechar manos y dar palmadas en la espalda, deseosa además de hacer negocio con aventureros que tengan que viajar y con quienes rápidamente trabará conversación. Tras escuchar atentamente los últimos éxitos de los personajes, comienza a hablar de los «viejos tiempos» en los que él también fue un joven aventurero. No sólo puede conseguir para los personajes todo lo que necesiten sino que además se ofrece a venderles un viejo carromato vivienda por una pequeña cantidad. Construido al estilo zingaro, el carromato, aunque viejo, está aún en bastante buen estado. Tras considerable regateo, se podrá llegar a un acuerdo tras el cual los personajes serán los flamantes propietarios de un carromato vivienda de segunda mano y algunos caballos de tiro. En pocos días estarán de nuevo en marcha, rumbo a la aventura.

Bertucat: AL CN; CA 10; MV 12; humano nivel 0; pg 4; GACO 20; # AT 1; Daño por tipo de arma; ML 6; daga; bolsa con 12 mo, 52 mp y 29 mc.

Para el Dungeon Master

Sin que lo sepan los personajes, el viejo carromato está embrujado. El mercader ha maldecido mil veces el día en que lo compró (a una familia de aterrorizados peregrinos) puesto que no le ha traído más que problemas. Todo el que se lo ha comprado lo ha devuelto al cabo de pocos días con relatos de susurros y risas espeluznantes, amén de haber sido testigos de extrañas apariciones. Como quiera que no está dispuesto a molestar, ni mucho menos a atraer sobre sí la ira de cualesquiera espíritus que residan en el carromato, no se atreve a destruirlo y ésta le parece una ocasión de oro para desprenderse de él, vendiéndoselo a unos pardillos que estarán lejos cuando descubran las peculiaridades del mismo.

Sin que el desesperado vendedor lo sepa (ni él ni una larga lista de antiguos ocupantes) el carromato no está encantado sino que está habitado por dos maliciosos gremlins.

Gremlins (2): INT mucha; AL CE; CA 4; MV 6, volando 18 (B); DG 4; pg 26, 14; GACO 17; # AT 1; Dñ 1-4; DE se requieren armas +1 o mejores para dañarles; RM 25%; TM MP (46 cm de altura); ML 7; PE 650; CM.

Las dos criaturas subieron al carromato originalmente cuando una caravana de peregrinos acertó a pasar cerca de su guarida. Rápidamente descubrieron un compartimento oculto olvidado en la parte inferior del carromato, convirtiéndolo en su nuevo hogar. Desde entonces, la pareja se ha dedicado a aterrorizar alegremente a todos sus ocupantes con sus bromas (más bien pesadas) y ahora están preparados para hacer lo propio con los personajes.

Hay dos puntos a recordar si se quiere que esta aventura sea un éxito. En primer lugar, la compra del carromato no debería parecer diferente de cualquier otra sesión de regateo ordinaria. La totalidad de la entrevista de entre Bertucat y los personajes puede interpretarse con tanta o tan poca intensidad como se desee, teniendo en cuenta que el propósito de la misma es venderles el carromato sin despertar sospechas.

Si los personajes no parecen dispuestos a morder el anzuelo, Bertucat empieza a explicar historias acerca de sus días como aventurero (mentiras) y hace mención de cómo le recuerdan los personajes a sus antiguos camaradas. Se extiende en elogios de los «viejos tiempos» y recuerda de lo difícil e incómodo que era viajar entonces, a la vez que les indica que vale la pena ir bien preparados. Como favor por parte de un antiguo aventurero, y porque los personajes le recuerdan tanto a sus antiguos camaradas, Bertucat está dispuesto a venderles el carromato a un precio especial. Esto debería establecer un sentido de camaradería, ganar la confianza de los per-

sonajes y asegurarse de que le quitan el carromato de las manos de una puñetera vez.

El segundo punto a recordar es que no hay prisa. Las actividades de los gremlins pueden empezar poco a poco, quizás imperceptiblemente al principio, convirtiéndose al cabo de poco tiempo en una irritación, después en un engorro y por último en una pesadilla que se repite día tras día. Ni siquiera es importante distinguir los bromazos de los gremlins como aventura independiente y de hecho el misterio será más insondable si los personajes relacionan erróneamente los extraños acontecimientos con la aventura principal que tienen en sus manos. Podrían tardar bastante en descubrir que lo que sucede en su propio carromato es un asunto diferente por completo. Es importante jugar al máximo con los temores y las sospechas de los personajes.

El carromato

Construido para ser tirado por dos caballerías, el carromato tiene techo, una ventana en cada lado provista de postigos y una puerta en la parte posterior. El interior contiene dos camas, una despensa, un armario, estantes, cajones, un barril para agua y un arcón de ropa. La puerta posterior puede cerrarse desde fuera con un candado o desde dentro con una tranca de roble. La puerta delantera, que separa el interior del asiento del conductor, consiste en dos ventanas parecidas a postigos situadas en la pared, y a las que se accede mediante unos escalones de madera. Las ventanas pueden cerrarse por la noche con un candado y durante el día se corre una cortina si se desea intimidad.

Los gremlins habitan un compartimento secreto que los propietarios gitanos originales del carromato utilizaban para ocultar contrabando (o fugitivos) de las autoridades. Se accede a él pivotando hacia arriba los escalones de madera; la abertura resultante da paso a un compartimento de 90 x 75 x 75 cm situado bajo el asiento del conductor y extendiéndose hacia atrás desde esta zona hay un doble fondo de 30 cm de altura, entre el suelo de dentro y el fondo del carromato. Las áreas ocultas fueron completamente forradas de tela por los gitanos para amortiguar cualquier posible sonido que las piezas de contrabando pudieran provocar. Las discrepancias entre la altura del carromato y el nivel del suelo quedan ocultas por un faldón de madera que da toda la vuelta al perímetro.

Las escaleras de madera pueden bloquearse desde dentro del compartimento oculto mediante una sencilla balda de metal. Una trampilla hábilmente camuflada en el suelo del compartimento da directamente al exterior. Por tanto, las criaturas tienen acceso inmediato tanto al interior como al exterior del carromato.

El barril de agua mide 1,20 m de altura y dispone de una espita situada a un tercio de la misma, pudiéndose rellenar mediante un agujero de 7,5 cm de diámetro provisto de un tapón de corcho en la parte superior. El arcón no está cerrado con llave y está vacío. Estantes, cajones, armario y despensa están también vacíos.

Los gremlins

Se puede utilizar la siguiente tabla para generar aleatoriamente las actividades de los gremlins. Durante la primera semana se puede tirar sólo una vez por día y dos por día la segunda semana. Después se puede aumentar el número de incidentes por semana hasta que las barrabasadas de los gremlins hagan desesperar a los personajes. Sin embargo, no hay que dejar que la tabla encorsete la imaginación. Si durante el juego se tercia una buena ocasión de hacer que los gremlins hagan una de las suyas, hay que permitírselo.

1d20 Suceso

1. Puerta cerrada por dentro/fuera.
2. Postigos de las ventanas abiertos/cerrados.
3. Comida desaparecida/esparcida por el carromato.
4. Objeto personal de un personaje desaparecido.
5. Arma desaparecida.
6. Objeto desaparecido reaparece dentro del carromato.
7. Objeto desaparecido reaparece fuera del carromato.
8. Se oyen risas/susurros.
9. Cajones abiertos/contenido esparcido por el suelo.
10. Objeto visiblemente desplazado de su lugar.
11. Objetos esparcidos por todo el interior del carromato.
12. Golpecitos en las paredes.
13. Uno o más de los pasadores de las ruedas del carro desaparecen.
14. El carromato es sacudido repentinamente.
15. Se oye una pandereta (u otro instrumento musical).
16. Interior del vagón registrado.
17. Campamento (exterior del vagón) registrado.
18. Familiar o caballo asustado.
19. Objeto roto.
20. Objeto mágico descargado una o más veces.

Es importante recordar que si los gremlins roban un objeto a un personaje, sólo lo hacen por maldad y después, cansándose rápidamente de él, lo abandonan y van a hacer otra cosa. Al más pequeño le gustan las cosas brillantes mientras que a su hermano mayor le encantan las cosas como armas, instrumentos u objetos mágicos. A ninguno le gusta la destrucción,

puesto que se dan perfecta cuenta de que el carromato es su vivienda y los personajes, sus mejores proveedores de comida. De vez en cuando rompen cosas si se ven frustrados en sus intentos de jugar. Por ejemplo, tras usar todas las cargas de una varita de escarcha (y de paso convertir el campamento de los personajes en una sucursal del Polo) los gremlins pueden romperla porque ya no funciona. Ambos ocultan cualquier cosa que roban en el fondo del compartimento secreto, cerca de la puerta de atrás del carromato.

Los gremlins son criaturas nocturnas, por lo que la mayoría de sus actividades tienen lugar de noche. Son especialmente activos si todos (o la mayoría) de los personajes están ausentes o tienen concentrada su atención en otro sitio.

Pistas falsas

Un examen concienzudo del arcón revela un doble fondo. En el cajón secreto que se abre tirando de un saliente en el lado derecho, los personajes pueden encontrar un pañuelo de mujer, un pendiente de oro (5 mo) un pequeño retrato enmarcado representando a una vieja gitana y una pandereta. El pañuelo y el pendiente son los que lleva la gitana en el retrato. Ninguno de estos objetos es mágico; son posesiones olvidadas por el propietario original del carromato. Los gremlins conocen el compartimento y les divierte jugar con su contenido, especialmente la pandereta. Una vez descubran el compartimento, los personajes pueden crear todas las teorías que quieran acerca de la vieja, los objetos y los extraños sucesos del carromato.

Cómo concluir la aventura

Los personajes tendrían que acabar descubriendo a los gremlins, en cuyo caso las criaturas, que en el fondo son cobardes, huirán sin ofrecer resistencia. Si se les descubre en el exterior, intentarán volver a su guarida sin ser vistos y permanecer allí sin hacer nada durante una temporada. Si se les descubre dentro de su compartimento secreto intentarán salir por la salida opuesta. Una vez se descubre su guarida, se van para siempre en busca de una nueva vivienda. Si se les acorrala, se defienden y atacan al oponente más débil en un intento de escapar. Los gremlins no poseen tesoro en su escondrijo excepto cualquier objeto que hayan sustraído a los personajes.

Tony acabó hace poco la licenciatura de historia en la Universidad del Estado, en San Diego. Le gustaría dedicar ésta, su primera aventura publicada en la revista, a su madre, por soportar todas las discusiones que él y sus hermanos mantuvieron acerca de «ese juego» hace tantos años.

RUNAS Y PERGAMINOS



La Naranja Mecánica
Anthony Burgess
Minotauro, 1976

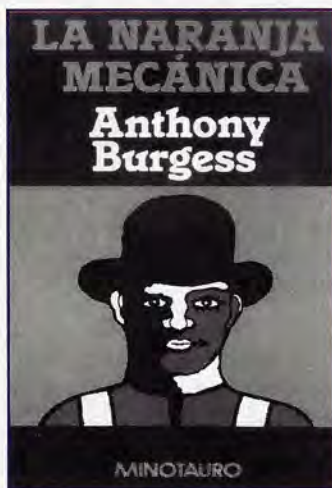
Hoy toca merendar clásicos, lectores de mis entretelas, y para alterar el ritmo lógico de nuestro metabolismo, tendremos que empezar por el postre; se trata de una fruta ácida y bastante amarga.

Ya son varios los años que lleva esta *Naranja Mecánica* dando vueltas por los mundos reales e imaginarios, ya que Burgess la escribió en el año 1962. A caballo entre la ciencia ficción, la premonición política y la denuncia social, esta novela nos habla de un personaje muy particular, fruto de una cultura pop salida de madre, llamado Alex. Este pisaverde es un ser violento, chulesco, mezquino y taimado: vamos, un protagonista con el que a nadie le gusta identificarse... Pero en nuestras mesas de rol suelen colarse algunos sosías suyos con demasiada facilidad, ¿no es cierto?

Alex es una especie de pandillero delincuente, que vive en una sociedad futura bastante degradada y ¿remotamente? parecida a la nuestra. Como decía, es todo como muy «pop», muy «kistch», muy «camp». La liberación sexual se supone que es una realidad, pero todo es un mero oropel que oculta el paro, la pobreza y la desesperación. En compañía de sus compinches, Alex recorre la ciudad realizando todo tipo de tropelías, hasta que llega un momento en el que se pasa de la raya, y las autoridades le detienen. Ahí es donde comienza el verdadero calvario del joven, gracias a un tratamiento «reeducador» que pretende recuperarlo para la sociedad. Y sus problemas no han hecho más que empezar. Burgess introduce una profunda meditación sobre la violencia, y se pregunta que cuál es más deplorable: si la cometida por Alex o la que el Estado ha utilizado con él.

Hasta la primera parte, la

novela, que no es muy extensa, cuesta algo de leer, ya que sus personajes utilizan una nueva jerga llamada nadsat, inventado por Burgess. Básicamente, se trata de una mezcla de inglés y ruso, que deberemos esforzarnos por comprender si queremos participar de la acción junto a Alex. Aunque, según su autor, la novela está escrita como si fuese un curso cuidadosamente programado de ruso, lo cierto es que la edición comentada posee un



apéndice final, con un glosario español-nadsat, para una lectura más desenvuelta. El sonsonete de este argot se pega rápido, y sólo conociendo unas pocas palabras es posible interpretar un divertido personaje que utilice expresiones tan curiosas como «estar hasta los yerboclos», «cracar al chaplino» o «polearse una débochca». Me perdonaréis si no traduzco al castellano dichas expresiones...

Para no respetar el orden lógico de las cosas, y si os suena la celeberrima película de Stanley Kubrick sobre la novela, leed primero ésta y luego dedicados al celuloide (*La Naranja Mecánica* fue editada en vídeo y se puede rastrear con facilidad): ello os dará muchas más pistas sobre este mundo tan orwelliano y sadomasoquista,

donde se pueden utilizar sin mucho problema las reglas de *Paranola*, *Mutantes* o *Universo*, dependiendo de la seriedad con la que se quiera abordar el tema.

La última loa va para la banda sonora de la película, editada por Warner, que es una de esas extrañas mezcolanzas de música clásica y vanguardista a las que es tan aficionado el señor Kubrick. Aparte de los extractos beethovenianos, destaca la famosa obertura de Guillermo Tell (versiones Rosini/Walter Carlos) y la impagable versión de *Singin' In The Rain* de Gene Kelly, que suena con los títulos de crédito y tiene su propio chistecito en la cinta. Un combo recomendable.

Cruda y violenta, amigos míos, pero en los tiempos que corren, más vale estar curtido.

Edgar Allan Poe
Narraciones Extraordinarias
Varias Ediciones

A estas alturas, todo aficionado a los clásicos que no haya descubierto al bueno de E. A. Poe está en pecado mortal. Junto a Howard Phillips y al recientemente desaparecido Robert Bloch forman una sólida trinidad que ha iluminado a los muchos escritores de misterio y terror que en el mundo han sido.

La producción de Poe fue numerosa y muy variada, abarcando, aparte del misterio y el terror, también la novela policíaca, de aventuras y hasta el humor, como se demuestra en *Pequeña discusión con una momia*. Amante profundo de los clásicos, creó un terror gótico muy adelantado a su época, llamado a sentar escuela. Poe se adentra en el proceloso mundo de los transtornos mentales en *El corazón delator*, *El método del doctor Alquitrán* y *el profesor Pluma* o *Ligeia*; en el horror histórico con *El pozo* y *el péndulo* o *La máscara de la Muerte Roja*; y roza con en el

«psicho-killer» forense gracias a *El doble asesinato de la calle Morgue* o *El misterio de Marie Roget*.

Al igual que muchos otros genios, la figura de Poe es muy controvertida. Alcohólico y adicto al opio, derrumbado tras la muerte de su esposa, sus cuentos tienen mucho de autobiográficos, hasta extremos que hielan la sangre. Un autor norteamericano llegó a afirmar que en *El misterio de Marie Roget*, que al parecer se basa en un hecho real, fue el propio Poe quien mató a la muchacha, la hizo desaparecer y luego tuvo la solemne desfachatez de inmortalizarlo en un cuento. Tesis un tanto exagerada, a mi modo de ver.

Poe nos ha dado también la figura de uno de los primeros detectives literarios que alumbró el género: Auguste Dupin, una mente analítica que dejaba en mantillas a Sherlock Holmes y a Hercule Poirot. *La carta robada* sigue siendo un relato de obligada referencia para todo buen aficionado.

Como es de imaginar, sus páginas rebosan ideas que pueden ser adaptadas con facilidad a cualquier JdR que recree ambientes misteriosos: el doble malvado de *William Wilson*, la terrible venganza del bufón Hop-Frog, la locura destructiva de Roderick Usher... *El escarabajo de oro* sigue siendo el clásico ejemplo de búsqueda de un tesoro, con su interesante ejercicio de criptografía, que no ha perdido validez a pesar del mucho tiempo transcurrido.

Al tratarse de cuentos, se puede paladear a Poe poco a poco, sin empacharse; la única condición es buscar una buena edición de las *Narraciones*, donde aparezcan la mayor parte de sus obras. Si incluye sus tres poemas principales (*El cuervo*, *A Annabel Lee*, y *A...*), *La semana de los tres domingos* y *El ajedrecista de Maelzel*, podéis asegurarnos de que se trata de una buena recopilación. Eso sí, leed a plena luz si os es posible.

Jaque Mate



¿Cómo va eso? Por aquí parece que las cosas van marchando, aunque no se acabe de notar el movimiento apetecible en este mercado. De todas formas, en este número vamos a cambiar de tercio y nos vamos a desviar ligeramente del tema de los propios JdR de tablero. Ya veréis por qué...

«AREA XXI»

Aunque pueda sorprender a alguien, «Area XXI» no es el nombre de ningún juego de rol (aunque no quedaría nada mal). Se trata de una empresa afincada en Valencia, creadora de los juegos que más adelante voy a comentar.

No sé si os debería sonar de algo el nombre de «Sildavia»; la verdad es que por mucho que esté metido en este mundillo desde hace algunos años, como nombre de empresa o de club no me pareció conocido. Pero sí lo es, el de una empresa que se fundó en el año 1988, con el espíritu de crear «juegos por correo totalmente españoles». De ella nacieron *Virus* y *Libertad o muerte*, con los que han jugado cientos de personas en varios años.

A partir del día uno de octubre, «Sildavia» desaparece y nace «Area XXI», con lo que se da una nueva imagen y un giro de ciento ochenta grados a los productos mencionados. Tal y como dicen ellos, «con «Area XXI» desaparece el juego por correo y aparece el juego interactivo». Muy bonito, pero ¿qué es un juego interactivo? ¿Y qué diferencia hay entre esta «interactividad» y el juego por correo? Aunque esto se responde a lo largo de los turnos de juego que desarrollas, la explicación os la ofreceré yo.

En un principio, los turnos no son enviados por correo convencional cada mes, para que el DJ tire unos dados y responda a todos a la vez. La información que posees del turno la puedes transmitir a través del correo (no lo marginan), pero se amplía con el fax, el teléfono y el módem (la verdadera novedad de este sistema). Esto permite una mayor rapidez y agilidad del proceso. El game máster (como aquí se llama) procesa la información a través de un ordenador y el resultado se envía al jugador por el mismo sistema que éste utilizó. Parece que quieren aprovechar las nuevas tecno-

logías (aunque la única «fuerte» podría ser el módem), para hacer más ágil y cómodo el proceso de recibir/enviar los turnos. Con esto se adopta el sistema norteamericano que utilizan algunas empresas para manipular los juegos por correo.

Hasta aquí llega lo que es esta nueva empresa, que inaugura en España una nueva línea de juego. Por esta iniciativa, original en nuestros lares y arriesgada, se debería felicitar a sus creadores, no sin antes analizar para vosotros en qué se basa. Nos han vendido una nueva forma de jugar, pero falta saber si el juego está realmente a su altura. Vamos allá.

VIRUS

El mundo submicroscópico

Original: «Area XXI»

Fecha de lanzamiento:

Septiembre del 1994, segunda edición

Virus es el primer juego de estas características creado por «Area XXI». Es el más sencillo de los dos, aunque por su propia sencillez es el preferible para iniciados. Los no iniciados no deberían preocuparse, ya que no deja de ser divertido y adictivo. La verdad es que lo primero que me sorprendió del juego (aunque también lo segundo) es la originalidad del tema. Sinceramente, cuando me lo comentaron, creí ver otro juego más sobre batallas o guerras históricas (que no me parecen mal, pero que ya no aportan originalidad). No, señores, la originalidad hay que destacarla.

Representas a un tipo de virus que has penetrado en el organismo a través de una fea herida. Cada tipo de virus está dotado de unidades víricas (todas controladas por un jugador). Y estas unidades son las que has de mantener con vida en el interior del cuerpo humano. ¿Tu misión? Fácil, lograr ser el primero en capturar cien células. ¿Enemigos?

Varios, aparte de los otros virus, fagocitos y anticuerpos, controlados estos últimos como PNI por el ordenador. Como tipo de virus (el jugador), controlas diferentes unidades víricas: virus de saltador, virus productor de ARN y virus mutante. Cada uno de ellos puede realizar una serie de maniobras en concreto. Cada unidad vírica tiene dos características a destacar: ARN y plasma. El plasma es lo que te permitirá realizar las acciones, si no dispones de él, algunas de tus unidades morirán.

Una vez con todo este material, el proceso de juego es muy sencillo. En cada turno puedes realizar una acción con la unidad de Virus que tengas. Las acciones son: desplazarse, saltar, reproducirse, mutar, permanecer inactivo y realizar ataques. Cada acción tiene un código. Así, cada vez que quieras realizar una de ellas sólo deberás poner en la «hoja de juego» (con la que llevas el control de tus unidades y que sirve para realizar los turnos) la unidad que actúa y el código correspondiente a la acción que desarrolla. Debe estar ojo avizor, ya que cada acción gasta plasma o ARN, y éstos no son infinitos. Tan fácil y rápido.

Cada jugador dispone de un mapa para poder moverse y una «hoja de resultados» donde podrá conocer sus anteriores movimientos y los posibles ataques. El libro, en formato cuartilla, es sencillo, aunque muy correcto.

LIBERTAD O MUERTE

Original: «Area XXI»

Fecha salida: ¿? (octubre, parece ser)

Aunque a mis manos sólo ha llegado una premaqueta (y es de agradecer el detalle, hay muchos que ni eso...) el producto final seguramente lo tendremos cuando leáis esto. El formato que mantendrá es el mismo que *Virus*, tipo cuartilla... La verdad es que debería repetir ahora gran parte de lo comentado anteriormente con *Virus*, puesto que son primos hermanos. *Libertad o muerte* mantiene una originalidad de guión, dentro de los esquemas de la ciencia ficción. La historia, en cuatro palabras, es muy sencilla. Cada jugador (hasta 70 por partida) representará un reo (preso) capturado y recluido en un

planeta lejano, por una raza alienígena muy, muy mala. Y llega a ese planeta una «dama» que parece venderse fácilmente al enemigo. Esta señora, linda toda ella, para demostrar que no es así de mala, propone un juego: indultar a uno de los prisioneros. Todos ellos serán llevados a un planeta lejoso de cualquier civilización y lleno de peligros. Allí deberán sobrevivir hasta llegar a ser el último de los setenta. Este será el indultado. ¿Enemigos? En esencia, tus compañeros y después bichos raros, trampas...

Cada jugador será equipado con un moderno traje de combate ares, lleno de utensilios, manivelas y tubos que a la mínima hacen explosión, contigo dentro (je, je). Cada jugador controla a su personaje a través de varias características: resistencia, salud, mente, moral, suerte y experiencia. Estos valores (excepto el último) fluctúan sobre cien puntos, pudiendo llegar a cero, momento en el que sabes lo que ocurrirá... Cada una de las acciones posibles vienen dadas con códigos, por lo que lo único complicado es conocerlos para no liarle (aunque tienes las tablas).

Libertad o muerte está diseñado para ser más complejo y completo que *VIRUS*. Realmente así es, aunque continúa siendo un juego con pinta de ser muy ágil, rápido y divertido.

La verdad es que me han asombrado. No es que no crea en este sistema de juego, pero realmente es algo nuevo en el mercado y hasta que no me ponga a jugar, no podré ver estas maravillosas virtudes que le asignan. No quiero que se crea que soy frío delante de una nueva iniciativa, nada más lejos de la realidad. Estoy ufano de este nacimiento y más porque de verdad, con los manuales en la mano, me han gustado. Me han parecido sencillos, y con una intención cumplida. También he de ser sincero, y en estos momentos estoy trabajando en una empresa de comunicaciones (las llamadas «autopistas de la información») y través de ellas esto de los módems está que arde. No porque no sea nuevo no voy a congratularme de que alguien lo lance comercialmente.

—Alex Miquel

CON PIES DE PLOMO



Una vez más, damos inicio a este pequeño catálogo de novedades, con la esperanza de que encuentres aquella pieza que estabas buscando, o para que vayas pensando qué pedir estas Navidades...

Sin duda, una de las piezas más esperada por todos era el *Balrog de Moria* (Ref. M300), que ya está disponible gracias a Mithril Miniatures. Viene presentado en caja, y aunque la ilustración no dice nada del otro mundo, una vez montadas las once piezas de las que se compone, tendréis ante vosotros una maravillosa figura de unos catorce centímetros, y que representa a una de las bestias más poderosas de la Tierra Media, armada con un látigo flamígero y una enorme espada.

Recordad que para montar el *Balrog* lo mejor es el cianocrilato, y si alguna unión no queda demasiado bien, con «stucco» o «putty» se arregla enseguida. Al ser una figura tan grande, no lleva capa de imprimación, y está diseñada, como cabe esperar, por Chris Tubb.

Desde otra compañía, que está haciendo furor últimamente entre los maquettistas y jugadores de wargames, nos llegan unas fabulosas novedades en resina. ¡Sí! Como ya habréis adivinado, estamos hablando de *Grendel*.

F0038: TEMPLO DE HORUS
F0039: OBELISCOS DE CLEOPATRA Y ENTRADA DE PALACIO
F0040: FORTALEZA

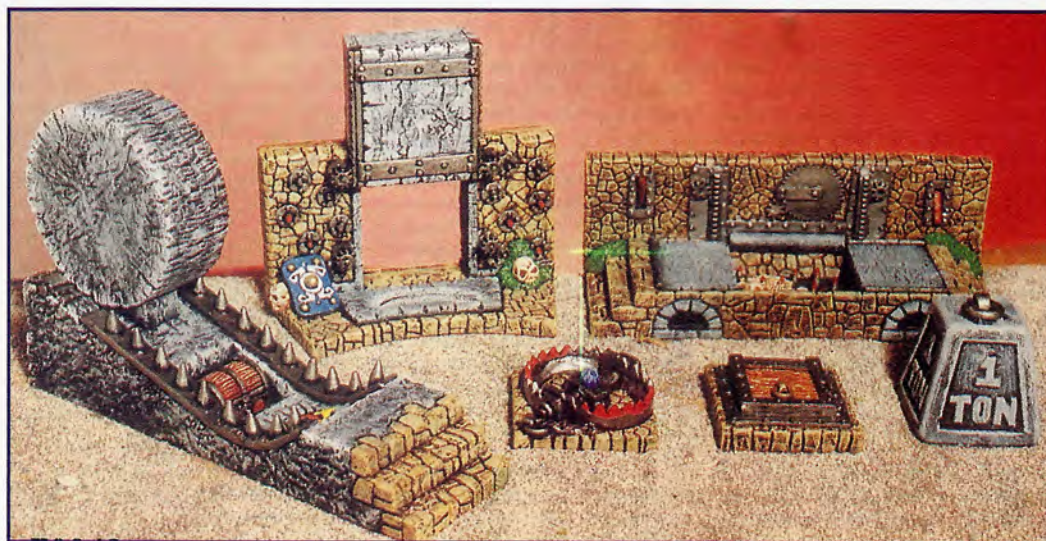
ENANA
F0041: TABERNA DE CONTRABANDISTA
F0042: POZOS Y TRAMPAS
F0043: LAS MAZMORRAS
F0044: ENANOS CON HACHAS
F0045: ENANOS CON BALLESTAS
F0046: TEMPLO DE SET
F0047: CHOZAS DE BARBAROS
F0048: BAZAR

De todas estas nuevas referencias, destacaremos la taberna de los contrabandistas, diseñada por Peter Flannery y que consta de cinco piezas: barra soportada por toneles sobre una base arenosa, con jarras, botellas y copas, así como un timón de un barco y cofres (?). Otra pieza está compuesta por un barril cortado a lo largo que sirve de mesa con sillas a su alrededor; también encontraréis la puerta de la taberna, que no es sino un barril con bisagras, y por supuesto hay una salida secreta con una barca lista para partir. Todo esto lleno de sacos, cofres y barriles por el suelo. El lugar perfecto para encontrarse con los colegas.

que conducen a la mesa del carcelero, una gran pared con víctimas colgadas y una celda con un camastro y grilletes en la pared. Seguramente este mes, muchos aventureros pernocrarán en un calabozo de estas características.

Es así mismo muy recomendable el templo de Set, si quieres que tus jugadores se enfrenten a los mismos peligros que Conan cuando está robando la joya y lucha contra la serpiente. Y el bazar, donde los PJ podrán adquirir todo lo que buscan (y el máster les permita) antes de iniciar la aventura.

Una muy buena noticia con respecto a esta marca, es que por fin tienen un catálogo con



F0049: LABORATORIO CRIOGENICO

Otras dos referencias llamativas son las trampas y las mazmorras, que como podréis ver en las ilustraciones, la primera está compuesta por seis «juguetitos» para másters caóticos, como un gran cepo para cazar aventureros despistados, una trampilla, un peso de una tonelada, una panel de piedra deslizante y un corredor con una inmensa rueda gigante, al mismísimo estilo de Indiana Jones. Las mazmorras están compuestas por la puerta de acceso (a prueba de fugas) las escaleras

todas las referencias ilustradas (pena que en blanco y negro), lo que es muy de agradecer.

Todas estas novedades las podréis encontrar, como siempre, en vuestras tiendas habituales.

—Angel Carrillo y
Mariano Liwski

Ilustraciones por cortesía de Mithril Miniatures y Grendel Productions



BYTES Y MAZMORRAS



ASOMATE A LA VENTANA Y MIRA A TU ALREDEDOR

Ponemos el interruptor en «On» y, ¡ya estamos metidos en harina, queridos desconocidos! Un gesto familiar y automático que garantiza el disfrute pleno de esta sección, espero que la favorita, de **DRAGON**.

Estoy un tanto desolada, porque cada vez que me acerco a comprobar qué novedades «sabrosas» hay en el mercado, me quedo un tanto parada al ver lo poco que hay que atraiga de verdad mi atención. Desde que me pasé al CD-ROM, los juegos en diskette me parecen sosos y cortitos. Quizá por ello estoy pasando más

se cuentan por decenas de miles los programas que hay disponibles en exclusiva para él. Hay aplicaciones profesionales de mucho empaque, como *Access*, *Photoshop*, *QuarkX-Press*, *C++*, *Page Maker*, *Smartsuite*, etcétera. Hay programas cortitos y peregrinos, como *WinNotes* (una especie de Post It para el escritorio), *Magnify* (una lupa para sectores de la pantalla), *IconFrite* (hace que los iconos huyan atemorizados ante el cursor del ratón), *Moontool* (un calendario lunar) y cosas aún más inimaginables. Y por supuesto, hay juegos, muchísimos juegos, que es de lo que yo os quiero hablar.

La inmensa mayoría de los programas de entretenimiento disponibles para Windows pertenecen a dos tipos: «clásicos inmortales» o «para jugar diez minutillos». La primera categoría hace las delicias de los nostálgicos del Spectrum y similares, ya que se trata de émulos del *Star Defender*, *Asteroids*, *Battlezone*, *Pac Man*, *Galaxians*, *Breakout*, *Space Invaders*, etcétera. Cada uno de estos clásicos cuenta, como mínimo, con cinco a diez versiones distintas realizadas por diversos programadores (los CD-ROM de shareware están llenos de rebosar de ellos). En la segunda, la lista sería ya interminable: solitarios de cartas (tropecientos mil), juego de los barcos (¡tocado!), miles de clónicos del *Tetris*, cientos de «juegos de la artillería», variantes de la famosa *Rueda de la Fortuna*, simulación de «tragaperras», programas de puzzles, el viejo *Simón*, memoriones, ajedrezes, backgammons... Aquí ya empiezan a descollar algunas buenas ideas, rayanas con la estrategia, como *Winrisk* (el Risk de toda la vida) o *Battle on Distant Planets*, una buena opción para los aficionados a los wargames.

Los rasgos comunes a todos estos programas son su escasa longitud y extrema sencillez, que lleva a que te canses de ellos enseguida y acabes borrándolos. Pero otras empresas de programación están apostando por juegos mucho más largos y complejos, que justifican en muchos casos la instalación de Windows para disfrutar con ellos. He aquí algunos ejemplos:

Castle of the Winds (Saada-Soft/Epic Megagames): Se trata de un auténtico JdR por ordenador, como los que solemos practicar en DOS y

que tiene algunas reminiscencias del *Legend of Zelda* de Nintendo. Creamos un personaje y lo lanzamos a la aventura, con la ayuda de multitud de opciones. Está en inglés, por desgracia, y se distribuye en régimen shareware. Recomendado.

Dare 2 Dream (Epic Megagames): Una mezcla de videoaventura con la clásica aventura de texto, de trama actual y hermosos gráficos. Soporta Sound Blaster y necesita un par de megas en nuestro disco duro. Al igual que la anterior, también está en inglés y es «shareware».

WinAdv (WinAdventure): Destinada a los forofos de las aventuras de texto, y muy en la línea de *Magnetic Scrolls* y su famoso *Wonderland*. Se centra en la fantasía medieval, y puede manejarse sin teclear los comandos escritos, simplemente eligiéndolos por menú. No me consta claramente, pero creo que es de dominio público.

Shangai For Windows: Aunque existe otra versión Windows del famoso juego del Mahjongg (*Taipei*, de Microsoft), ésta le gana de largo. Activision ya realizó en su día la versión MS-DOS, y se trata por lo tanto de una «puesta al día». El juego, aunque sencillo, es muy adictivo: encontrar parejas en una pila de fichas, con la condición de que ambas puedan moverse libremente a izquierda o derecha. Muchas posibilidades, buenos gráficos y sonido en un programa que puede llegar a obsesionar. Es un juego comercial, aviso.

Con el próximo advenimiento del *Chicago* (o sea, Windows 4.0), es muy posible que este fenómeno sea ya imparable, puesto que quien sepa manejar un ratón ya no será un «analfabeto» informático. Más nos vale entonces estar preparados, y si es jugando, mejor que mejor.

—Laura Balestra

CUANDO RUGE LA MARABUNTA

Uno de los grandes problemas al que se enfrentan los usuarios de Windows es su crecimiento desmedido en espacio de disco duro y ficheros inútiles. A medida que instalas o pruebas programas, los subdirectorios WINDOWS y SYSTEM se llenan

de pequeños ficheros que, las más de las veces, no sirven absolutamente para nada, y que pueden llegar a ocasionar un colapso del sistema. La mezcla de ficheros es tal que, si borramos indiscriminadamente o por el método de la «suelta de la cabra», podemos cargarnos Windows con una facilidad pasmosa.

Existen diversas utilidades comerciales para intentar controlar esta marabunta de «huérfanos» (ficheros INI, librerías DLL, VBX, textos WRI y HLP, etcétera) que entorpecen nuestras sesiones con Windows. He probado algunos y, la verdad, los resultados dejan bastante que desear. Por ello, os comento el truco ideado por mi buen amigo Juanjo, de Shareware Magazine, para mantener a raya a estos «indeseables». La clave es utilizar 4DOS, un intérprete de comandos alternativo al COMMAND.COM, que se distribuye como «shareware». Cuando lo cargamos, tenemos acceso a una serie de nuevos comandos DOS, como es el DESCRIBE. DESCRIBE permite añadir comentarios de hasta cuarenta caracteres a ficheros y subdirectorios, lo que se revela muy útil para tener controlado a Windows. Supongamos que tu versión 3.1 está ya optimizada y a tu gusto. Sal al DOS y carga 4DOS. Entra en el subdirectorio WINDOWS y teclea:

DESCRIBE *.* «Estos son los ficheros Windows»

La frase entrecomillada puede ser cualquiera. Si ahora haces un DIR, la descripción acompañará a todos los ficheros presentes. Repite con el subdirectorio SYSTEM el proceso y sal de 4DOS con EXIT.

Prueba, instala, borra y añade lo que quieras dentro de Windows. Al acabar y volver al DOS, bastará con cargar de nuevo 4DOS y hacer un DIR. Los ficheros que no lleven la descripción anterior son los «intrusos», que habrá que validar si deseamos quedárnoslos o borrar si se han quedado «huérfanos». Y ya está.

4DOS está disponible en Shareware Magazine. Quienes estéis interesados en conseguir su catálogo en diskette gratis, sólo tenéis que pedirlo al teléfono (91) 440 93 14.

—L. B.



tiempo de la cuenta delante de Windows 3.1 y de los «remakes» de juegos clásicos de toda la vida para matar el rato, en vez de instalar cosas tan faraónicas (y enrevesadas) como *Ultima 8: Pagan*.

Supongo que todos aquellos que tengáis de 386 para arriba conoceréis las virtudes y defectos de este entorno gráfico de Microsoft, que la explosión multimedia ha hecho poco más que imprescindible. Sosías un tanto artificioso del sistema Mac de Apple, nadie daba un duro por él en la versión 2.0, y ahora es más popular que Ruiz-Mateos ¿Por qué se hacen los programas estándar MPC para Windows y no para DOS?, os preguntaréis algunos. Muy fácil: en Windows, al programador se le da todo hecho: recursos, ventanas, «interface», gestión de imagen, impresora, fuentes y sonido, etcétera. Lo único que hay que hacer es combinar esos detalles con la idea en mente, y no perder el tiempo con la «estética» y el manejo, que siempre será el mismo.

El entusiasmo levantado por este interface gráfico de usuario es tal, que



Ya lo dijo el poeta:
«Anoche vi claramente un dragón
recortándose contra la Luna...
...Creo que tengo que empezar a beber
menos.»

Les Luthiers: «Lecciones de artes
marciales»

Octubre del año de gracia de 1994. Tenemos el otoño encima, y las Navidades a tiro de ballesta. Otro cierre de **DRAGON** que bate nuevo récord de velocidad, y en cuyo planillo sólo falta la tachadura de rotulador de (ah, veo que lo habéis adivinado), precisamente esta sección. La magia del papel impreso habrá logrado su objetivo una vez más. Quince números ya, y aún me sigue pareciendo un milagro. Cuando la revista se mezcla con los papeles de vuestras diversas partidas en curso, estaremos ya casi todos en la puerta de las Drassanes de Barcelona, esperando a que nos dejen pasar a la GEN CON '94. Sé que nos hemos puesto un poco pesados con el tema en los últimos números, pero su innegable importancia y la ilusión y esfuerzos invertidos en él eximen en cierta manera nuestro «pecadillo», ¿no es así?

Mucho ha llovido desde aquel día en el que, con la carpeta encajada bajo el brazo, bajaba las escaleras que conducían a la «cripta» del instituto Fort Pius. Allí tenían lugar las III JESYR, y era mi primer y tímido contacto con el «gran mundo» del rol, que aún recuerdo con emoción y cariño. Tras su clausura, me entraron unas ganas locas en el cuerpo de trabajar y moverme por el JdR, con la ayuda inestimable de mi club. Aquella movida era demasiado excitante como para dejarla escapar así, sin más.

Para cuando llegaron las IV JESYR, teníamos nuestro fanzine, nuestros juegos de creación propia y más «mili» rolera que el cabo de Gata. La cosa iba impecablemente a más, yo ya estaba haciendo mis primeros pinitos en el mundo editorial, y el futuro se presentaba halagüeño gracias a la chaladura con los daditos y los libracos. Eran tiempos felices, sin más preocupación que elegir el reglamento con el que íbamos a jugar. En estas reuniones de rol conocí a mucha gente de la que puedo decir orgulloso que son mis amigos, y con la que sigo manteniendo el contacto, dentro y fuera de los ámbitos roleros.

Y nos plantamos en las V JESYR, las que serían las últimas «oficiales», con una nueva historia en el bolsillo y una curiosa circunstancia que, ya a toro pasado, puede sacarse del

archivo de «Sólo para sus ojos» y compartir con vosotros. Por aquel entonces, servidor ya había metido la pezuña en Zinco con *Star Ficción*, a las órdenes de Luis Vigil. Nuestro jefe andaba interesado en los juegos de rol, y tuvimos varias reuniones al respecto. Se habían iniciado las conversaciones con TSR, aunque el tema de *AD&D* no estaba aún maduro. El caso es que Zinco concurrió con un stand lleno de cómics y revistas, pero ni un solo juego de rol, lo que despertó la perplejidad de la parroquia y fue muy comentado entre los asistentes. «¿Qué hacen estos tíos aquí?» Nosotros, por supuesto, nos hacíamos los inocentes, a pesar de que nos asaeteaban a preguntas. La liebre había empezado a correr, y en este oficio, la gente tiene el olfato y el oído muy fino. La verdad es que estábamos «de descubierta», observando de primera mano qué es y cómo funciona el mundo del rol, que por aquel entonces ya comenzaba a ser imparable. Mis jefes quedaron muy satisfechos con la experiencia, y aunque algunos sólo tenían conocimientos muy superficiales sobre todo lo que abarca nuestra afición, reconocían haberse sentido muy atraídos por ella. El resto de la historia lo conocéis tan bien como yo. Lo que me joroba es que, a partir de entonces, ya no he podido disfrutar de ninguna reunión de rol como Dios manda, es decir, sentándome a jugar, haciendo el imbécil y pasándolo cañón. Si iba de invitado, pues eso, a hacer el papelón, y a darle candela a todo el mundo. Si acudía «en misión oficial», lo de siempre, más agobiado que Miguel Strogoff. Mis excursiones a las jornadas de la UPC, a los Días de Joc, al Salón del Cómic, al Divermanía, a lo que fuera, siempre iban marcadas por las conversaciones de pasillo, el café a media tarde con personas concretas, el «hola, ¿cómo estás?» y el «¿qué tal llevas lo tuyo?». Y la verdad, ¡ya estoy más que hartol! Un poco de variedad no le hace daño a nadie, especialmente al redactor jefe de una revista de rol ¡al que no le dejan jugar a rol!

Tirada por Sabiduría para calmarme y continuamos. ¿Qué me hace suponer que con la GEN CON esto va a cambiar? Al fin y al cabo, estoy metido en la organización hasta el cuello, y se supone que soy un «notable» del rollo, porque superviso algunas ediciones y os largo cuatro parrafadas cada mes desde mi poltrona. Y una GEN CON no es precisamente como las jornadas de cualquier club modesto, de esas que si puedo, no me pierdo. Hay gente seria y muy profesional detrás de ella, como TSR «in person» y Ficomica, a la que no se puede defraudar escaqueándose vilmente.

Pero quiero pensar que después del destajo que nos hemos metido en el cuerpo, todo estará bien organizado, irá como una seda, y con tres días enteros que tendremos por delante, algún rato habrá para predicar con el ejemplo. Vamos, digo yo. Y eso a sabiendas que ni me puedo apuntar a los campeonatos oficiales (sería, como dicen nuestros próceres, «políticamente incorrecto»), ni a las partidas de iniciación (no colaría ni aunque me disfrazase de «neófito despistao»), y que en según qué sitios se me van a cachondear si digo que me apetece jugar una partidita al *Advanced*.

No sabéis la suerte que tenéis los que, por ochenta duros, podéis llegar allí, mezclarlos en el barullo y apuntaros a lo que os dé la gana. Sin cortapisas, restricciones ni puñetas. ¿Que queréis airear la baraja de *Magic* o *Spellfire* con aire de tahir? Pues venga. ¿Que os vienen de gusto unos tiros con *BattleTech*? Hace. ¿Empezamos a contar batallitas de las últimas partidas del club? Sin problemas. Y si os da por montar una pelea de taberna para quince jugadores a tres mesas, con un refrito de las reglas del *Paranoia* y las de *Far West*, pues lo hacéis y en paz. Y encima hay quien se queja, gozando de albedrío para pasárselo bien y sin mirar con quién.

En resumidas cuentas y en serio, muchachos, que os espero a todos en la GEN CON. No porque la organicemos nosotros y vaya a ser la juerga del siglo. Tampoco porque lo digo yo, que puedo sentirme obligado a afirmarlo al ser «parte contratante» del asunto. Ni porque vaya a haber estands acongojantes, campeonatos y premios a mansalva, venga el «who is who» del rollo y, lo más importante, tengamos una oportunidad de oro para demostrarle a todo el mundo, con la cabeza bien alta, que somos macanudos y bellísimas personas, y que los sambenitos ya se los pueden ir colgando de donde yo me sé. Quiero que seáis egoístas y penséis: «Ante todo, quiero divertirme, y para cuatro saraos como éste que se montan al año, ¿voy a ser tan idiota como para perdérmelo?» Por mal que se dé la cosa, la marcha está asegurada, no tenéis que casaros con nadie y se os va a dar cancha para que hagáis y digáis la vuestra.

Por eso, si veis a un tipo gordito y con ojeras, al que todo el mundo marea y con aire más deprimido que un submarino debajo de un grifo, apiadaos de él e invítadle a una partidita. De lo que sea. Sólo el saberse uno de vosotros le dará el empuje necesario para seguir trabajando por y para el rol.

—Francisco José Campos

YA HEMOS ENTRADO EN EL MAS
OSCURO DE LOS MUNDOS:



¡TIEMBLA!